

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

VERÔNICA DANIEL KOBŠ

INTERMIDIALIDADE E RECONFIGURAÇÃO DA ARTE
NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO

CURITIBA

2018

VERÔNICA DANIEL KOBBS

INTERMIDIALIDADE E RECONFIGURAÇÃO DA ARTE
NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO

Relatório apresentado como requisito parcial de Pós-Doutorado. Curso de Pós-Graduação em Letras. Área de concentração: Estudos Literários. Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná.

Supervisora: Profa. Dra. Patrícia da Silva Cardoso

CURITIBA

2018



Setor de Ciências Humanas
Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Letras
Tel./Fax: +55 41 3360-5102

ATA DE APRESENTAÇÃO DE RESULTADO DE PESQUISA DE PÓS-DOCTORADO

Aos dias treze de novembro de dois mil e dezoito, às duas horas e trinta minutos, na sala 1013, no edifício Dom Pedro I, do Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná, em atenção à Resolução nº 80/04 do CEPE-UFPR, a pós-doutoranda **Verônica Daniel Kobs** fez apresentação oral dos resultados da pesquisa intitulada **Intermedialidade e reconfiguração da arte no contexto contemporâneo**, projeto de pós-doutorado realizado junto a este Programa de Pós-Graduação. Após a apresentação, os colegas e o supervisor apresentaram sugestões. Lavrou-se a presente ata, assinada pelo supervisor, pela Coordenadora do Programa e pelo pós-doutorando.

Prof. Dr.ª Patricia da Silva Cardoso
Supervisora

Prof. Dr.ª Maria Cristina Figueiredo Silva
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Letras

Prof. Dra. Verônica Daniel Kobs
Pós-Doutoranda

Dedico este trabalho...

... às minhas duas avós, Olga Nicolak Daniel e Maria de Lourdes Sequinelo, que um dia quiseram continuar seus estudos, para irem além, mas foram impedidas, pela autoridade dos meus bisavôs. Apesar de, naquela época, esse obstáculo ser praticamente intransponível, vocês conseguiram mais do que podem imaginar: uma sabedoria que talvez eu nunca possa ter.

... à menina que eu era, quando desejava ser professora e escritora, no mundo “futurista” dos anos 2000. Bem... Ela cresceu e, de alguma forma, sem usar magia, nem feitiços, ela conseguiu realizar todos os meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me permitido cumprir mais esta etapa de vida e de carreira.

Ao meu marido, Leonir Kobs, meu porto seguro e companheiro inseparável, por me apoiar em tudo o que faço e por ter compartilhado comigo todos os bons momentos desta pesquisa de Pós-Doutorado, desde as anotações durante a noite, apenas para não perder aquela ideia, até a publicação do meu próprio blog, que de desejo antigo passou a ser algo vital para a conclusão do meu projeto.

Ao meu avô, Rubens Daniel, que um dia me deu o maior presente: um quadro negro instalado na garagem, onde eu costumava brincar de dar aulas (reais e imaginárias).

À minha avó, Olga Nicolak Daniel, que me apresentou o mundo das Letras, quando me ensinou a ler e a escrever e quando um dia me levou à livraria Ghignone, dizendo que eu poderia comprar o livro que eu quisesse. Coincidentemente, escolhi *A menina dos fósforos*, uma história de amor entre uma avó e sua neta.

A meus pais, Ruberval Batista Daniel e Denise de Cássia Daniel, por terem me colocado em contato com a arte desde cedo. Até hoje me lembro da primeira peça para adultos a que assistimos em família, quando tinha apenas uns dez anos: *O mistério de Irma Vap*. Agradeço também por vocês sempre terem me dado os melhores colégios, mesmo nos tempos difíceis e com a inestimável ajuda dos meus avós, Rubens e Olga, e de minha tia, Bernadette.

À minha supervisora, Patrícia da Silva Cardoso, que se tornou um exemplo para mim, desde a nossa feliz parceria no Doutorado. Foi muito prazeroso poder contar com sua valiosa contribuição e com seu jeito especial de respeitar minha liberdade de escrita e pensamento, em mais uma etapa de minha vida acadêmica.

A Priscila Vidal Festa e Eduardo Simonetti, que, em momentos diferentes, e de modos também distintos, contribuíram para minha decisão de levar adiante meu projeto de Pós-Doutorado.

À Coordenação do Mestrado em Teoria Literária, ao Núcleo de Desenvolvimento Institucional, à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão e à Reitoria do Centro Universitário Campos de Andrade (Uniandrade), pelo apoio irrestrito ao meu projeto de Pós-Doutorado e a todas as etapas de minha carreira, em uma jornada que já dura quase duas décadas.

A Cássio de Miranda, idealizador do blog Recorte Lírico, por ter me convidado para fazer parte da equipe de autores do site e pela parceria constante e gentil, na publicação de minha coluna quinzenal sobre artes e mídias.

A Brunilda Tempel Reichmann e Mariane Mello, responsáveis pelas publicações no blog do Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade, pela acolhida incondicional aos meus textos.

A Mail Marques de Azevedo, Sigrid Renaux e Anna Stegh Camati, que me inspiram, há vários anos, compartilhando experiências e sabedoria.

Ao professor José Luiz da Veiga Mercer, a quem eu já deveria ter agradecido há muito tempo, pois foi ele que, durante uma aula, depois de ver a *Poética* de Aristóteles, entre meus materiais, fez uma pergunta em tom de sugestão, dizendo que, a julgar pelos livros que ele sempre via comigo, eu não poderia fazer outra coisa na vida, a não ser ingressar no Mestrado em Literatura Brasileira.

Às Irmãs Passionistas do Colégio Nossa Senhora Menina, por terem me dado anos felizes de estudo e experiência de vida, e pelo incentivo inconstante à leitura. Só agora me dou conta de que minha carreira de crítica literária talvez tenha começado aos dez anos, quando um texto meu, sobre o livro *A corujinha curiosa*, foi o vencedor do concurso de leitura.

À Carreira Docente da Fae Centro Universitário (Campos I), por estimular as práticas de docência e de pesquisa científica que, a cada semestre, atualizam e consolidam minha formação profissional.

À Coordenação e à Secretaria da Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Paraná (UFPR), por me auxiliar no encaminhamento de todo o processo, desde a candidatura até a conclusão do Pós-Doutorado.

O sentido remete sempre aos numerosos filamentos de uma rede, é negociado nas fronteiras, na superfície, ao acaso dos encontros. [...]. Como no universo simbólico, todos os usos, todas as interpretações técnicas sustentam-se, apoiam-se umas sobre as outras, respondem-se ou opõem-se no centro de uma enorme estrutura instável, em constante reconfiguração. Bifurcações ou associações inesperadas abrem bruscamente novos universos de possibilidades [...] em um texto. [...]. Os mais diversos agenciamentos compósitos podem interfacear, ou seja, articular, transportar, difratar, interpretar, desviar, transpor, traduzir, trair, amortecer, amplificar, filtrar, inscrever, conservar, conduzir, transmitir ou parasitar.

(Pierre Lévy)

RESUMO

Esta pesquisa objetiva analisar a função da intermedialidade na reconfiguração das artes literária, cinematográfica e televisiva. Para isso, foram escolhidas quatro características que predominam no contexto cultural atual: a multiplicidade; a retomada das narrativas de horror; a tensão entre ficção e realidade; e a ênfase tecnológica. Posteriormente, foram selecionados dois tipos de arte para apresentar e desenvolver cada eixo temático. Dessa forma, estabeleceu-se a seguinte divisão, que compõe os quatro capítulos deste trabalho: 1) A multiplicidade será avaliada no romance *S.* (2016), de J. J. Abrams e Doug Dorst, e no filme *Homens, mulheres e filhos* (2014), dirigido por Jason Reitman e baseado no livro homônimo, publicado por Chad Kultgen, em 2011. 2) O fantástico e as narrativas de horror, que caracterizam o Novo Gótico, serão analisados no livro *Memórias desmortas de Brás Cubas* (2010), de Pedro Vieira, e na minissérie *Vade retro* (2017), dirigida por Mauro Mendonça Filho. 3) A fim de discutir o conflito entre realidade e ficção, com base na verossimilhança e na opção estética que privilegia o artificialismo, será aplicado o conceito de remediação na telenovela *Meu pedacinho de chão* (2014), de Luiz Fernando Carvalho, e no filme *Sin city* (2005), de Robert Rodriguez. 4) Para demonstrar a influência da tecnologia digital na reformulação dos conceitos de cena e contracena e na formulação de videopoemas, serão avaliados o filme *Ela* (2013), de Spike Jonze e três videopoemas de Arnaldo Antunes: *Carnaval* (2015), *O interno exterior* (2015) e *Sou volúvel* (2016).

Palavras-chave: Intermedialidade. Arte. Multiplicidade. Novo gótico. Artificialismo. Tecnologia digital.

ABSTRACT

This research aims to analyze the function of intermediality in the reconfiguration of the literary, cinematographic and television arts. For this, four characteristics that predominate in the current cultural context were chosen: multiplicity; resumption of horror narratives; tension between fiction and reality; and technological emphasis. Then, two types of art were selected to present and develop each thematic axis. In this way, the following division which composes the four chapters of this work was established: 1) The multiplicity will be evaluated in the novel *S.* (2016) by J. J. Abrams and Doug Dorst, and in the film *Men, women and children* (2014), directed by Jason Reitman and based on the book published by Chad Kultgen, in 2011. 2) The fantastic and the horror narrative, which characterize the New Gothic, will be analyzed in the novel *Memórias desmortas de Brás Cubas* (2010) by Pedro Vieira, and in the television production *Vade retro* (2017), directed by Mauro Mendonça Filho. 3) In order to discuss the conflict between reality and fiction, based on verisimilitude and on the aesthetic option for the artificialism, the concept of remediation will be applied in the soap opera *Meu pedacinho de chão* (2014), by Luiz Fernando Carvalho, and in the film *Sin city* (2005), by Robert Rodriguez. 4) In order to demonstrate the influence of digital technology in the reformulation of the concepts of scene, film acting and in the formulation of videopoems, the film *Her* (2013) by Spike Jonze and three videopoems by Arnaldo Antunes: *Carnaval* (2015), *O interno exterior* (2015) e *Sou volúvel* (2016).

Keywords: Intermediality. Art. Multiplicity. New Gothic. Artificialism. Digital technology.

RIASSUNTO

Questa ricerca si propone di analizzare la funzione dell'intermedialità nella riconfigurazione delle arti letteraria, cinematografica e televisiva. Per questo, sono state scelte quattro caratteristiche che predominano nell'attuale contesto culturale: molteplicità; la ripresa delle storie dell'orrore; la tensione tra finzione e realtà; e l'enfasi tecnologica. Successivamente, sono stati selezionati due tipi di arte per presentare e sviluppare ciascun asse tematico. In questo modo, fu istituita la seguente divisione, che costituisce i quattro capitoli di questo studio: 1) La molteplicità sarà valutata nel romanzo *S.* (2016), di J. J. Abrams e Doug Dorst, e nel film *Uomini, donne e bambini* (2014), diretto da Jason Reitman e basato sul libro pubblicato da Chad Kultgen, nel 2011. 2) Il fantastico e la storia dell'orrore, che caratterizzano il Nuovo Gotico, sono analizzate nel libro *Memórias desmortas de Brás Cubas* (2010), di Pedro Vieira, e nella miniserie *Vade retro* (2017), diretta da Mauro Mendonça Filho. 3) Al fine di discutere il conflitto tra realtà e finzione, basato sulla verosimiglianza e sull'opzione estetica che privilegia artificialità, si applicherà il concetto di rimediazione nella soap opera *Meu pedacinho de chão* (2014), di Luiz Fernando Carvalho, e nel film *Sin city* (2005), di Robert Rodriguez. 4) Per dimostrare l'influenza della tecnologia digitale nella riformulazione dei concetti di scena, contrascene e nella formulazione di videopoesia, saranno valutati il film *Lei* (2013), diretto da Spike Jonze, e tre video di Arnaldo Antunes: *Carnaval* (2015), *O interno exterior* (2015) e *Sou volúvel* (2016).

Parole chiave: Intermedialità. Arte. Molteplicità. Nuovo Gotico. Artificialità. Tecnologia digitale.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Livro <i>S.</i> , de J. J. Abrams e Doug Dorst: a caixa preta contém o exemplar de <i>O navio de Teseu</i> , de V. M. Straka	20
Figura 2 – Diálogo entre Jen e Eric em <i>O navio de Teseu</i> , de V. M. Straka	22
Figura 3 – Parte inferior de uma das páginas de <i>O navio de Teseu</i> , de V. M. Straka	24
Figura 4 – Caixa chinesa	26
Figura 5 – A estrutura de <i>S.</i>	27
Figura 6 – Trecho do livro <i>Destrua este diário</i> , de Keri Smith	31
Figura 7 – Detalhe das páginas 246 e 247 do livro <i>Homens, mulheres & filhos</i> , de Chad Kultgen	34
Figura 8 – Cena que mostra a foto do planeta Terra tirada pela sonda <i>Voyager 1</i>	37
Figura 9 – Cena em que Chris troca mensagens com Hannah, enquanto assiste à TV com o pai	38
Figura 10 – Cenas em que Allison pesquisa sobre anorexia no computador ..	44
Figura 11 – Cenas em que o diretor utiliza as telas dos computadores como imagens sobrepostas	44
Figura 12 – Cenas que apresentam, respectivamente, as sobreposições de telas: do celular usado por Paty e dos aparelhos usados pelos frequentadores do shopping	45
Figura 13 – Cenas que mostram Allison e Tim utilizando o celular e o computador, respectivamente	46
Figura 14 – Mensagem escrita para Celeste, no vidro do box, e cruz refletida no olhar do homem que se apresenta como tio do filho de Abel e Celeste	68
Figura 15 – Quadro de Brueghel no telão, em uma palestra de Abel Zebul, e imagem de uma sala de TV “no inferno”	70
Figura 16 – Telefone de Celeste, mostrando ligação recebida de Abel, e imagem do incêndio no escritório de Abel, durante o confronto final	70
Figura 17 – Cenas iniciais dos capítulos, que usam a música para resumir o episódio anterior	71
Figura 18 – Rancho <i>Detalhes</i> , de Abel, e foto do Castelo do Drácula, ou Castelo de Peles, na cidade romena de Sinaia	71
Figura 19 – Abel, entrando em sua casa, e <i>Nosferatu</i> , de Murnau	72
Figura 20 – Abel, implantando seu valioso rubi no corpo de Celeste, e Baskerville diante de um cadáver, em <i>O nome da rosa</i>	73
Figura 21 – A enteada e o filho de Abel: Carrie e Damian; a menina Samantha, de <i>O chamado</i> ; e o garoto Damian, do filme de Donner	74
Figura 22 – Dança de Abel e Celeste em <i>Vade retro</i> e de Frank e Donna em <i>Perfume de mulher</i>	74
Figura 23 – Serelepe e Pituca, nas versões de 1971 (à esq.) e 2014 (à dir.) ..	79
Figura 24 – Cenário e figurinos da novela <i>Meu pedacinho de chão</i> (2014)	82
Figura 25 – Maquete usada para representar a estação ferroviária da cidade, na novela <i>Meu pedacinho de chão</i> (2014)	83
Figura 26 – Casa de lata da Vila de Santa Fé, na novela <i>Meu pedacinho de chão</i> (2014)	85

Figura 27 – Tela-cenário da Vila de Santa Fé	86
Figura 28 – Flores que enfeitam a igreja, no dia do casamento de Giácomo e Rosinha	86
Figura 29 – Zelão e Mãe Benta: postura antinatural do caubói e cenário repleto de itens artificiais	88
Figura 30 – Beijo de Zelão e Juliana no cenário de outono	88
Figura 31 – Tela em formato reduzido, no casamento duplo de Juliana com Zelão e de Gina com Ferdinando; e tela dividida, com imagens de carrinho de brinquedo e de carro real	89
Figura 32 – Lepe: arrumando o cenário (maquete) e a iluminação; e observando os minitotens dos personagens, com uma luneta	90
Figura 33 – Lepe e Pituca sobrevoando a Vila de Santa Fé	91
Figura 34 – Dois movimentos de Galo Bené em sequência: dormindo e acordado, em posição de alerta	92
Figura 35 – <i>Sin city</i> (2005) - Dwight e Gail, personagens de <i>A grande matança</i> ; e o policial Hartigan, protagonista de <i>O assassino amarelo</i>	96
Figura 36 – Hartigan chegando ao galpão em que o assassino amarelo tortura Nancy: na <i>graphic novel</i> de Frank Miller, à esquerda; e em cena do filme, à direita	98
Figura 37 – Cenas de Marv e Goldie em <i>A cidade do pecado</i> , do filme <i>Sin city</i> (2005)	99
Figura 38 – Desenhos de Frank Miller para as histórias de <i>Sin city</i> : <i>The babe wore red</i> , <i>Wrong turn</i> e <i>That yellow bastard</i>	100
Figura 39 – Duas cenas protagonizadas por Hartigan, no episódio <i>O assassino amarelo</i>	101
Figura 40 – Marv, em desenho de Frank Miller (à esq.) e em cena do filme <i>Sin city</i> (2005) (à dir.)	102
Figura 41 – A cidade à noite: cenário da história <i>O cliente tem sempre razão</i> , em desenho de Frank Miller (à esq.) e em cena do filme <i>Sin city</i> (2005) (à dir.)	103
Figura 42 – A morte de Hartigan: na <i>graphic novel</i> de Frank Miller, à esquerda; e em cena do filme, à direita	104
Figura 43 – Cenas que mostram as etapas da instalação do OS1 no computador de Theodore: inicialização do sistema e definição do gênero ...	109
Figura 44 – Cenas que mostram Theodore sozinho, interagindo apenas com a voz de Samantha, por meio do <i>smartphone</i> ..	115
Figura 45 – Cena que serve de metáfora à vulnerabilidade afetiva de Theodore	116
Figura 46 – Paleta de cores utilizada no filme <i>Ela</i>	117
Figura 47 – Cenas que mostram os recursos tecnológicos usados por Theodore, para se comunicar com Samantha: o fone (à esq.) e a câmera do <i>smartphone</i> (à dir.), que ele sempre carrega no bolso sozinho	118
Figura 48 – Cena em que Theodore interage com o personagem de VGA ..	118
Figura 49 – Cena em que Theodore não consegue acessar Samantha	122
Figura 50 – Sequência de <i>frames</i> do videopoema <i>Sou volúvel</i> , de Arnaldo Antunes	131
Figura 51 – Etapas do vídeo <i>Carnaval</i> , de Arnaldo Antunes	132
Figura 52 – Início e fim do videopoema <i>O interno exterior</i> : anúncios isolados (à esq.) e depois sobrepostos (à dir.)	135

Figura 53 – As palavras arte e <i>change</i> , no detalhe de uma das telas de <i>O interno exterior</i>	137
Figura 54 – Fase final do videopoema <i>O interno exterior</i> : múltiplas telas que apresentam ao espectador diferentes textos simultaneamente	138

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1 INTERMIDIALIDADE E MULTIPLICIDADE NARRATIVA	19
1.1 A LITERATURA MÚLTIPLA E ANALÓGICA DE S.	19
1.2 LINGUAGENS E FORMAS DA CULTURA MULTITELAR EM <i>HOMENS, MULHERES & FILHOS</i>	32
2 REINVENÇÃO ESTÉTICA NO SÉCULO XXI	48
2.1 <i>NEW WEIRD</i> E NOVO GÓTICO EM <i>MEMÓRIAS DESMORTAS DE BRÁS CUBAS</i>	48
2.2 DUALIDADE DO NOVO GÓTICO E PLURALIDADE <i>CROSS-MEDIA</i> NA <i>MINISSÉRIE VADE RETRO</i>	61
3 TECNOLOGIA, MULTIARTE E ARTIFICIALISMO	78
3.1 <i>MEU PEDACINHO DE CHÃO</i> (2014): A RENOVAÇÃO DA TELENÓVELA PELO ARTIFICIALISMO	78
3.2 <i>SIN CITY — A CIDADE DO PECADO</i> : DA TRADUÇÃO INTRAIMAGÉTICA AO FORMATO DE <i>GRAPHIC FILM</i>	93
4 TECNOLOGIA DIGITAL, IMAGEM E PALAVRA	108
4.1 IMATERIALIDADE E REDEFINIÇÃO DA CONTRACENA NO FILME <i>ELA</i> ..	108
4.2 ESPAÇO-TEMPO NA LITERATURA DIGITAL DE ARNALDO ANTUNES ...	124
CONCLUSÃO	140
REFERÊNCIAS	150
ANEXOS	161

INTRODUÇÃO

Não se deve esquecer, contudo, de que as artes e mídias não vivem em sistemas separados, em nossa galáxia.

(Jürgen Müller)

Este projeto de Pós-Doutorado foi realizado durante anos, mas sem que eu tivesse consciência plena dele, no início. Depois do Doutorado em Estudos Literários, que concluí em 2009, senti a necessidade de relacionar a pesquisa que tinha feito ao meu trabalho em sala de aula. A oportunidade surgiu nas aulas de Graduação e, sobretudo, nas aulas que eu preparava para o Mestrado em Teoria Literária, curso em que ministrei a disciplina de Imagem e Literatura, por vários anos. Nessa ocasião, a associação da palavra com as artes imagéticas era obrigatória, razão pela qual eu enveredava pela pintura, fotografia, pelo cinema, pelo teatro e até pelos videoclipes. Aos poucos e sem que eu percebesse a coincidência, meus trabalhos sempre se filiavam a duas áreas: a Intermedialidade e os Estudos Culturais¹. Além da docência, um ou dois anos depois da conclusão do Doutorado, surgiu a oportunidade de colaboração em alguns blogs de literatura. Tal atividade, constante e com temas livres, permitiu o exercício da crítica e o direcionamento de minha pesquisa. Trabalhando com temas de minha preferência e pertinentes aos meus estudos, o destaque sempre ia para o aspecto social da arte e para a relação da literatura com outras mídias. Nesse contexto, ampliavam-se, em minhas análises, as funções da imagem e da tecnologia. Assim, de modo natural, meus estudos sempre convergiam...

Ano após ano, as publicações de artigos e resenhas apontavam para caminhos que eu repetia e aprofundava, descobrindo novos teóricos e novas obras. Finalmente, em 2017, a partir do incentivo que recebi de pessoas diferentes, que nem sequer se conheciam, tive a ideia de colocar meus trabalhos em perspectiva e enxerguei todas as coincidências com extrema

¹ Meu interesse por essas duas áreas começou quase ao mesmo tempo, em 2006, quando escolhi assistir às aulas de Intersemiótica (com a professora Célia Arns) e de Estudos de Gênero (com o professor Paulo Venturelli), na UFPR, durante o período em que cumpria os créditos necessários ao meu Doutorado.

clareza. Nesse momento, tive a ideia de fazer um projeto de Pós-Doutorado. Escolhi, então, trabalhar com artes e mídias, de modo a apresentar as características que meus estudos tinham revelado como recorrências estéticas, neste início de século. Amadureci a questão por uns dois meses e decidi entrar em contato com minha orientadora do Doutorado. De início, expus o projeto em linhas gerais e, por meio da troca de e-mails, tudo se tornou mais específico e delineado. De maio a dezembro de 2017, cumpri os trâmites de apresentar o projeto (Anexo A) e a minha candidatura (Anexo T) ao Pós-Doutorado. Poucos dias antes do Natal, quando já estava em viagem de férias, recebi a notícia da aprovação (Anexo U). Portanto, em fevereiro de 2018, eu poderia iniciar mais uma etapa de minha vida acadêmica.

Com o objetivo de registrar a execução do projeto, este relatório compreende quatro capítulos, todos associados à intermedialidade e à expressão artística contemporânea. As oito análises correspondem na íntegra aos textos que foram publicados, atendendo ao cronograma de atividades. No que se refere às publicações, é importante destacar que, desde o início, a ideia era privilegiar a divulgação da pesquisa em blogs, em um formato menos rigoroso do que aquele que predomina no artigo científico, e em uma mídia mais representativa da contemporaneidade. Ao final deste trabalho, todas as publicações e atividades associadas ao projeto aparecem documentadas, na seção *Anexos*.

Na primeira parte do relatório, intitulada *Intermedialidade e multiplicidade narrativa*, serão analisados o livro *S.*, de J. J. Abrams e Doug Dorst, o romance *Homens, mulheres e filhos*, de Chad Kultgen, e o filme *Homens, mulheres e filhos*, dirigido por Jason Reitman. Em *S.*, a narrativa literária é analisada em conjunto com os elementos paratextuais e com artes geralmente alheias à literatura (fotos, postais, mapas...), mas que, na obra de Abrams e Dorst, constituem peças-chave para a resolução dos mistérios apresentados ao longo do enredo. De modo distinto, a multiplicidade usada no romance de Kultgen e na adaptação cinematográfica de Reitman tem o propósito de refletir e criticar as relações interpessoais e os meios de comunicação de nossa década. Dessa forma, tanto o texto literário quanto o filme são excessivamente fragmentados, com inúmeros personagens e diversas histórias, com conflitos gerados pelo distanciamento real, incentivado pela proximidade virtual.

O segundo capítulo, sob o título *Reinvenção estética no século XXI*, analisa o romance de Pedro Vieira, *Memórias desmortas de Brás Cubas*, e a minissérie *Vade retro*, dirigida por Mauro Mendonça Filho. Em ambas as obras, discute-se a reformulação necessária das mídias, em decorrência da passagem do tempo e da evolução estética. Sendo assim, novas formas de produções literária e televisiva atualizam os formatos clássicos ou tradicionais, inovando o gênero textual e adaptando-se ao público e à sociedade em geral. Com essa finalidade, o horror e o fantástico se sobressaem, nos produtos selecionados para análise, com o intuito de consolidar a retomada da estética gótica: “O gótico chega, então, ao século XXI já transformado e adaptado à miríade dos novos padrões culturais, mas sem perder sua essência: a escuridão, a noite, o Mal, o terror e o horror, a psicologia do medo, a instauração de impasses na racionalidade da lógica” (ROSSI, 2014).

Tecnologia, multiarte e artificialismo é o nome dado ao terceiro capítulo, que analisa o filme *Sin city* (2005) e a telenovela *Meu pedacinho de chão* (2014). Devido ao fato de as duas obras privilegiarem a artificialidade das cenas, apesar de ambas as mídias possuírem recursos para a produção de histórias bastante realistas, o objetivo do estudo é tentar comprovar que o artificialismo é decorrência das mídias utilizadas como matéria-prima, no caso específico do filme e da telenovela: os *graphic novels* e a farsa, respectivamente. Com base nessa hipótese, será possível também relacionar as experimentações de forma e de linguagem à inovação estética, que, por sua vez, reconfigura os padrões artísticos cinematográfico e novelístico.

O quarto e último capítulo da pesquisa, chamado *Tecnologia digital, imagem e palavra*, apresenta as análises do filme *Ela*, de Spike Jonze, e de três videopoemas de Arnaldo Antunes, tomando como ponto de partida a influência da tecnologia digital nas produções cinematográfica e literária. No caso específico do longa, será enfatizado o relacionamento virtual que se estabelece entre o protagonista (Theodore) e Samantha (um sistema operacional) como representação de um comportamento cada vez mais frequente, na sociedade atual. Também associados ao computador, os videopoemas de Arnaldo Antunes serão relacionados ao conceito de cibertexto, que caracteriza a produção textual que faz uso de recursos e ferramentas da computação gráfica e da Internet. Nesse novo processo artístico, serão

discutidos os perfis diferenciados de autor e leitor e a transição textual da página impressa para a tela, que redefinem as noções de escritura e leitura.

A partir dessas quatro partes, construí meu projeto, que se fundamenta no aspecto social das artes, a fim de tentar demonstrar, por meio da literatura, do cinema e da televisão, as características que definem o nosso tempo, período em que os “fluidos se movem facilmente. [...]; diferentemente dos sólidos, [...] contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. Do encontro com sólidos emergem intactos, enquanto os sólidos [...] são alterados – ficam molhados ou encharcados” (BAUMAN, 2001, p. 8). Sem dúvida, a intermedialidade é resultado dessa fluidez, que relativiza as fronteiras e facilita o trânsito das mídias e das artes por territórios antes pouco conhecidos, mas que agora podem ser desvendados e compartilhados, propiciando ampliações teóricas e técnicas. Para resumir essa ideia, gastei algumas horas pensando, um pouco a cada dia, até que o *insight* finalmente veio, em uma noite de insônia, quando defini o título de meu trabalho: *Intermedialidade e reconfiguração da arte no contexto contemporâneo*. Sejam todos bem-vindos ao meu pequeno mundo de palavras e imagens sobre as artes e as mídias que selecionei aqui, para tentar entender este início de século, que é simultaneamente nosso presente, nosso passado e nosso futuro, apesar de, há apenas algumas décadas, ter sido apresentado a muitos de nós como um mundo futurista, talvez inalcançável...

1 INTERMIDIALIDADE E MULTIPLICIDADE NARRATIVA

1.1 A LITERATURA MÚLTIPLA E ANALÓGICA DE S.²

Neste artigo, analisaremos o livro *S.*, de J. J. Abrams e Doug Dorst. Em plena era digital, essa obra literária mantém a preocupação com a relação intersemiótica e com a multimodalidade, mas privilegiando a mídia impressa. Com base nessa particularidade e sob a perspectiva do texto múltiplo, objetiva-se apresentar e discutir os recursos textuais usados pelos autores para consolidar a pluralidade e a complementaridade em *S.* Dessa forma, no processo criativo da obra, serão destacados os seguintes componentes: metalinguagem, paratexto, dialogismo, intertextualidade, interartes e intermidialidade, os quais interferem de modo decisivo, não apenas na produção, mas também na recepção do texto literário.

No que diz respeito ao enredo, *S.* conta a história de um personagem sem memória, também chamado *S.*, que, logo no início da narrativa, é sequestrado e levado a um navio. Para tentar recuperar suas lembranças e sua vida, ele tenta achar uma mulher que sabe quem ele é (ou foi). Com o mesmo intento, dia após dia ele registra sua recente história por escrito, em pedaços de papel e nas paredes do navio. Ao longo da narrativa, surge a hipótese de que *S.* também seja o nome de uma sociedade secreta de escritores. Porém, o título *S.* é apenas um disfarce, pois o livro vem em uma caixa preta, que, quando aberta, revela outro título: *O navio de Teseu*. Esse segundo nome retoma um mito conhecido, no qual são fundamentais o labirinto e a ajuda de Ariadne. Por essas razões, o mito se relaciona à ficção, servindo de metáfora à busca de *S.* (o personagem), afinal, o navio como cativo, a necessidade de o personagem principal recuperar sua memória e a ajuda feminina (com função similar à de Ariadne, no mito grego) alinhavam a correspondência entre as duas histórias (do mito e de *S.*).

² Esse texto foi publicado no blog Recorte Lírico, em 5 de abril de 2018 (Anexo B). A página é mantida pelos alunos de Letras da Fae Curitiba.



Figura 1: Livro *S.*, de J. J. Abrams e Doug Dorst: a caixa preta contém o exemplar de *O navio de Teseu*, de V. M. Straka (ABRAMS; DORST, 2013).

Em *O navio de Teseu*, há indicação do nome do autor, na capa e na lombada: V. M. Straka. Já na “Nota de tradução e prefácio”, o leitor é informado sobre o escritor: “[...] o mundo nunca conheceu o rosto de Straka, nunca soube com certeza um único fato da vida do homem. De forma previsível, [...] o mistério da identidade de Straka se tornou mais estudado que o conjunto de sua obra” (ABRAMS; DORST, 2013, p. v-vi). Portanto, *S.* pode significar V. M. Straka, mas também Václav Straka, já que uma das teorias citadas pelo tradutor é a de que o escritor era um operário industrial. Além dessa hipótese, na “Nota de tradução e prefácio” citam-se outras oito principais, debatidas e investigadas por estudiosos de literatura, no mundo inteiro. Inclusive, durante a leitura de *S.*, o leitor acompanha a discussão entre dois personagens: Eric, um aluno; e Moody, um professor, pois ambos têm ideias distintas sobre a identidade real de V. M. Straka. Como se vê, não apenas o mito de Teseu reflete o problema do personagem. O autor do livro também não tem uma identidade definida, característica, aliás, comum a outros personagens da história...

Retomando a imagem da Fig. 1, é fácil perceber a divisão entre o autor ficcional, Straka, e os autores reais, J. J. Abrams e Doug Dorst. Com base nessa informação, é possível fazer algumas associações com o currículo e o estilo dos autores de *S.* Dorst é romancista, contista e instrutor de Escrita Criativa. Abrams é diretor, produtor e roteirista de cinema e de TV, conhecido principalmente por *Super 8*, *Star wars* e *Lost*. Esta brevíssima apresentação de ambos justifica o método, a estrutura e o enredo de *S.* A partir disso, pode-se

supor que a experiência cinematográfica de Abrams contribuiu, principalmente, para a associação entre escrita e visualidade e para os enigmas da história, ao passo o ofício de Dorst auxiliou no aprimoramento do aspecto técnico-literário do livro em questão.

Considerando apenas capas e contracapas, a duplicidade se faz complexa para o leitor, tanto pelas diferenças quanto pelas coincidências. Os elementos paratextuais que variam são: título, autoria, editora e ano de publicação³. Em contrapartida, há duas semelhanças. A caixa de S. traz um selo, que serve de lacre e que, quando rompido, dá acesso ao volume de Straka. Nesse selo, há a figura de um macaco e os dizeres: “O que começa na água lá deve terminar / E o que lá termina deve mais uma vez recomeçar” (ABRAMS; DORST, 2013). Os versos e a figura do animal também são importantes no romance de Straka pois assinalam, respectivamente, o final aberto (e cíclico) da história e a relação entre Straka e Filomela (já que ela envia ao autor um cartão com a figura de um macaco, com a inscrição: “Para seu livro” (ABRAMS; DORST, 2013)). Esse jogo entre ficção e realidade (na qual Straka é autor, mas ao mesmo tempo personagem) é próprio da metalinguagem e também será, nesta análise, um elemento-chave para o jogo estabelecido com o leitor e para a multiplicidade, temas que serão discutidos posteriormente.

O livro *O navio de Teseu* é envelhecido, traz um carimbo que indica que o volume pertence à biblioteca do Colégio Laguna Verde, mas também tem uma nota escrita à mão, indicando que o exemplar deve ser devolvido à biblioteca da Pollard State University. Além disso, há uma ficha com as datas das devoluções, desde outubro de 1957 até outubro de 2000. Em quase todas as páginas, a história divide espaço com anotações de duas pessoas, Eric e Jen. Ele estuda a obra de Straka desde os 15 anos e passou a investigar a identidade do autor com a ajuda de Jen. Os dois alunos trocam o livro constantemente e se comunicam pelas notas que fazem à margem, à caneta.

³ S. tem a Intrínseca como principal editora e foi publicado em 2013. Já *O navio de Teseu* foi publicado em 1949 pela editora Sapatos Alados.

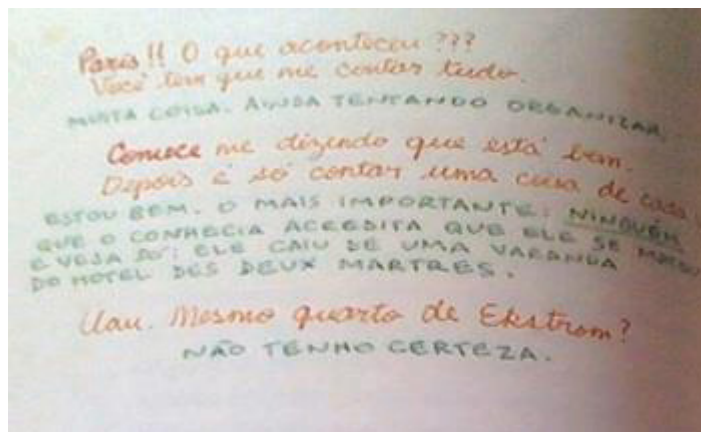


Figura 2: Diálogo entre Jen e Eric em *O navio de Teseu*, de V. M. Straka (ABRAMS; DORST, 2013, p. 110)

Na imagem, percebe-se que os escritos de Jen e Eric vão da língua padrão ao coloquialismo, bem marcado pelo uso da dupla exclamativa, pelo acúmulo de pontos de interrogação e pela interjeição “Uau”. Essa oscilação é necessária para a verossimilhança da história⁴, pois cada personagem, por ter determinado perfil, deve fazer uso de um tipo específico de discurso, adequado a sua idade, à sua profissão, aos seus interesses, etc. Além disso, é mais uma comprovação da multiplicidade que caracteriza a obra. Do mesmo modo que S., o personagem desmemoriado, os estudantes preferem o “registro permanente” (ABRAMS; DORST, 2013, p. 231), razão pela qual escrevem todos os seus comentários (não apenas sobre Straka, mas também sobre o relacionamento pessoal, a família, a faculdade, etc.). Eric também se recusa a usar e-mail, porque não considera um veículo seguro de comunicação e pela abstração que predomina no universo digital.

Quanto à estrutura do livro, tomemos como base o conceito de transtextualidade, de Gerard Genette. Para o autor, há cinco tipos de transtextualidade, dentre os quais o paratexto, o metatexto e o hipertexto⁵, bastante pertinentes, aliás, para a análise de S. No que se refere ao paratexto, que Genette conceitua desta forma: “[...] título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de

⁴ Além da linguagem, o aspecto gráfico (forma e cores) também auxilia o leitor a diferenciar as notas dos dois estudantes. Enquanto Jen usa letra manuscrita, nas cores roxa, azul, bordô, preta e alaranjada, Eric sempre usa letras em caixa alta, nas cores rosa, cinza, preta, verde e vermelha.

⁵ Os outros dois tipos são o intertexto e o arquiteixo. No primeiro caso, não usaremos, aqui, o conceito de Genette, mas o de Bakhtin, levando em conta o critério da anterioridade. No segundo caso, como a obra analisada não apresenta nenhuma classificação, o conceito não se mostra relevante para esta análise.

texto; epígrafes; ilustrações; errata, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios” (GENETTE, 2005, p. 9), além dos elementos já citados anteriormente, três assumem grande importância na história: as notas de rodapé e o prefácio, ambos assinados por Félix/Filomela⁶, e as anotações de Jen e Eric, escritas à margem das páginas. Nas notas dos estudantes, a história se expande e se dilui, simultaneamente. Digressões relacionam o livro de Straka a trechos de outros livros do mesmo autor (intratextualidade), de livros de escritores diferentes (intertextualidade), às vezes simplesmente há a indicação de um título, com ano de publicação e nome do autor (dialogismo) e, ainda, por vezes os personagens fazem desenhos e lembram nomes de quadros ou filmes de artistas renomados (interartes). Aliás, algumas anotações de Jen e Eric, que, por si só, já constituem uma interrupção, apresentam ao leitor uma foto, uma carta, um mapa, etc.. Nesse momento, a digressão aumenta, encadeando elementos estranhos à narrativa, mas que devem ser lidos, pois são peças-chave para os muitos mistérios que o enredo apresenta. O livro traz 24 anexos⁷, todos de caráter extraliterário e cada um em uma página adequada, já que a maioria deles é resultado de um comentário escrito por Eric ou Jen, quando há necessidade de comprovar ou mostrar algo. Evidentemente, os anexos também introduzem outros textos e outras artes ou mídias na narrativa, o que corresponde aos conceitos de intertextualidade (a exemplo de uma carta ou de um telegrama), interartes (como, por exemplo, quando o leitor encontra uma foto) e intermidialidade (cujo exemplo pode ser o artigo de jornal).

Ainda no que se refere ao paratexto, é importante ressaltar que as primeiras páginas apresentam a lista completa de obras de Straka: 18 romances, sem contar *O navio de Teseu*. Além disso, na lombada, há uma etiqueta com o código da biblioteca, que facilita a localização do livro nas estantes, e, no verso da segunda página, informam-se os dados da editora e o *copyright*. A função desses elementos é a verossimilhança, o que serve também para reforçar o habitual paradoxo da metaficção, tipo de texto que

⁶ Félix é o tradutor das obras de Straka e autor do prefácio da obra *O navio de Teseu*. Mais tarde, descobre-se que ele é uma mulher, Filomela, que adota o nome de Ermelinda Pega, após forjar sua própria morte.

⁷ Lista de anexos: 6 cartas, 1 Roda de Eötvös, 1 lista com os crimes atribuídos a Straka, 3 artigos de jornal/revista, 2 telegramas, 2 fotografias, 5 cartões-postais, 2 cartões, 1 obituário e 1 mapa.

tenta preservar o distanciamento e a ficcionalidade da obra, mas que, na verdade, acaba por aproximar a história e o autor do leitor, devido aos índices de realidade que apresenta.

Em se tratando da identidade, tema frequente das “conversas” de Jen e Eric, como demonstra a imagem a seguir, surgem reflexões sobre a evolução no perfil do leitor, referente às mudanças inerentes ao amadurecimento do sujeito e, conseqüentemente, ao processo de leitura, que se renova à medida que o leitor também se modifica.

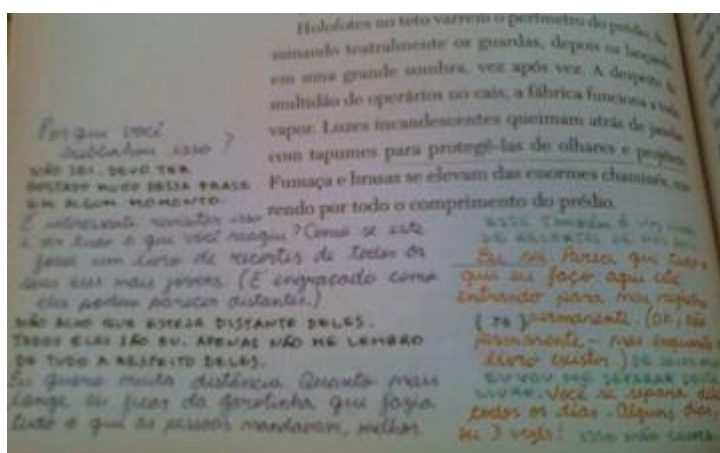


Figura 3: Parte inferior de uma das páginas de *O navio de Teseu*, de V. M. Straka (ABRAMS; DORST, 2013, p. 76)

Nesse aspecto, pode-se aprofundar aqui a questão da duplicidade ou da imitação, já aventada anteriormente. Em determinado momento, Eric escreve uma pergunta a Jen, falando da relação de Filomela (a tradutora) e Straka (o escritor): “Ou seja: E se eles estivessem enviando mensagens um para o outro no livro?” (ABRAMS; DORST, 2013, p. 234, grifo no original). Com esse trecho, é inevitável que o leitor pense na hipótese de Jen ser Filomela e de Eric ser Straka e talvez também o personagem S. Além disso, há outras pistas que dão credibilidade a essa ideia: o tio de Eric morreu em um naufrágio e, certa vez, o estudante feriu a perna, acidente que também aconteceu com Straka. Some-se a isso a estratégia de mudar os nomes. Eric Husch já se fez passar por Thomas Lyle Chadwick e, ao final da história, revela seu nome real: Nicodemus⁸. Do mesmo modo, Jen é também Jenny ou Jennifer Heyward.

⁸ Nicodemos, na mitologia cristã, é relacionado à renovação e ao novo nascimento, os quais são temas que correspondem à questão da identidade. Além disso, vários estudos mencionam que esse personagem bíblico era “membro do Sinédrio [S.], filiado ao partido dos fariseus”

Dessa forma, os personagens estão se descobrindo e se modificando do mesmo modo que Straka, o protagonista S. e Filomela/Félix. Exatamente por isso, Eric e Jen duplicam a história e a vida da tradutora e do escritor, que passam anos vigiados e em fuga. Outro detalhe importante é que, na estrutura, o leitor também pode duplicar as ações de Jen e Eric, se optar por também escrever nas margens das páginas. Afinal, para alguns leitores, as anotações fazem parte de uma leitura mais atenta.

Quando algumas dessas duplicidades são combinadas com o mito de Teseu, que dá nome à obra de V. M. Straka, a identificação entre os personagens se consolida. Importam, aqui, os fatos de Félix ser uma mulher, Filomela, pois essa mudança corresponde à androginia, e de haver dois casais, no livro: Eric e Jen; e Filomela e Straka. Esses aspectos permitem que comparemos S. ao mito, porque, na narrativa grega, restam apenas Ariadne e Teseu no navio, razão pela qual o mitólogo Junito Brandão menciona a “hierogamia” (BRANDÃO, 2000, p. 27), que, por sua vez, representa o casamento por excelência, habitualmente considerado como a celebração do “encontro da metade perdida” (BRANDÃO, 2000, p. 37). Outro elemento relevante no mito é que o labirinto equivale ao “inconsciente” (BRANDÃO, 2000, p. 162). Mais uma vez, utilizamos as considerações de Junito Brandão na tentativa de demonstrar as coincidências entre as histórias dos dois casais do livro e o predomínio da questão da identidade em S.

De diferentes modos, esta análise sempre enfatiza a principal característica de S.: a multiplicidade. Segundo Italo Calvino: “Há o texto múltiplice, que substitui a unicidade de um eu pensante pela multiplicidade de sujeitos, vozes, olhares sobre o mundo [...]” (CALVINO, 1998, p. 132), afinal “o grande desafio para a literatura é o de saber tecer em conjunto os diversos saberes e os diversos códigos numa visão pluralística e multifacetada do mundo” (CALVINO, 1998, p. 127). De fato, em S., as vozes se acumulam e se complementam. Vale lembrar que, além de Straka, Abrams e Dorst, outros personagens assumem a função de escritores. A tradutora Filomela age como coautora, sobretudo quando informa o leitor que teve de fazer vários acréscimos no capítulo 10 de *O navio de Teseu*: “Dei o melhor de mim para

(SILVA, 2018). Essa informação pode ser uma pista para a identidade de Eric, afinal, se ele também fosse o desmemoriado S., faria parte da organização secreta S.

reconstruir o capítulo e preencher as lacunas de forma consistente com as intenções de Straka” (ABRAMS; DORST, 2013, p. xiii). Também Eric e Jen, após concluírem a investigação sobre Straka, planejam lançar um livro. Em uma das anotações, Jen conta a Eric: “Perguntei se ela publicaria nosso livro sobre Václav e ela riu. [...]. Legal. Foda-se ela. Ela não merece nosso livro. Quando o escrevermos⁹, quer dizer” (ABRAMS; DORST, 2013, p. 445). No aspecto estrutural, essa multiplicidade corresponde ao que Linda Hutcheon caracteriza como “that complex Chinese-box *mise en abyme* structure typical of so much metafiction”¹⁰ (HUTCHEON, 2014, p. 105, grifo no original). Wallace Martin corrobora essa afirmação, pois conceitua a metaficção como “*embedded narration*”¹¹ (MARTIN, 1991, p. 135). Para demonstrar a estrutura múltipla e encadeada de S. e também para aproximá-la das considerações de Hutcheon e Martin, observem-se as figuras a seguir:



Figura 4: Caixa chinesa. Imagem disponível em: <<https://niagaraatlargo.com>>

⁹ Considerando que muitas anotações dos estudantes serão desenvolvidas no livro que eles pretendem publicar, retomamos aqui o conceito de paratexto, que compreende também “o ‘pré-texto’ dos rascunhos, esboços e projetos diversos” (GENETTE, 2005, p. 10, grifo no original).

¹⁰ “[...] aquela complexa caixa chinesa *mise en abyme*, estrutura típica de muitas metaficções” (Tradução nossa).

¹¹ “Narração embutida” (Tradução nossa).

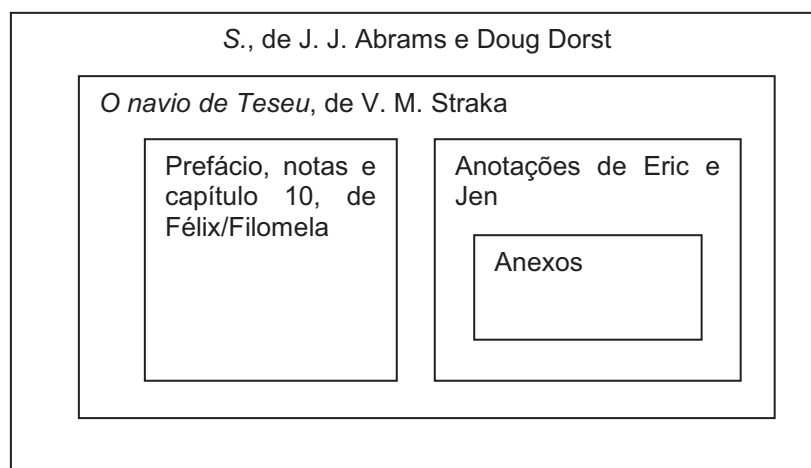


Figura 5: A estrutura de S. (Esquema desenvolvido pela autora deste trabalho.)

Ambas as imagens enfatizam o caráter múltiplo, no sentido literal do termo. Entretanto, o significado de usar essa estrutura, em um texto literário, hoje, vai muito além do nível quantitativo: “Metaficcional deconstruction [...] has also offered extremely accurate models for understanding the contemporary experience of the world as a construction, an artifice, a web of interdependent semiotic systems”¹² (WAUGH, 1993, p. 9). Portanto, o esquema narrativo de S., plural e intrincado, serve de metáfora para o mundo e para a vida, correspondendo perfeitamente à concepção de Italo Calvino, no que diz respeito à multiplicidade:

Alguém poderia objetar que quanto mais a obra tende para a multiplicidade dos possíveis mais se distancia daquele *unicum* que é o *self* de quem escreve, a sinceridade interior. A descoberta de sua própria verdade. Ao contrário, respondo, quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis. (CALVINO, 1998, p. 138)

Evidentemente, se Eric, em sua comunicação com Jen, está reunindo dados para o livro dele e se Filomela está traduzindo o livro de Straka, utilizando as notas de rodapé para informar o leitor sobre alguns acréscimos, dificuldades de tradução e até sobre curiosidades relatadas a ela, pelo próprio

¹² “A desconstrução metaficcional também oferece modelos extremamente acurados para compreender a experiência do mundo contemporâneo como uma construção, um artifício, uma rede de sistemas semióticos interdependentes” (Tradução nossa).

autor, ambos se inserem no que Genette chama de metatextualidade, “chamada mais correntemente de ‘comentário’, que une um texto a outro texto do qual ele fala” (GENETTE, 2005, p. 11, grifo no original). O *status* de Filomela, nesse quesito, é extremamente relevante, não apenas por ser tradutora/coautora da obra de Straka, mas também por assumir a autoria do último capítulo, que o escritor deixou incompleto. A voz dela, no prefácio e principalmente nas notas, levanta várias questões (sobre a vida pessoal de Straka, sobre *O navio de Teseu* e também sobre sua própria função), como exemplificam estes trechos, de duas notas: “⁵Não vou especular por escrito sobre quem poderia querer Straka morto. [...]” (ABRAMS; DORST, 2013, p. x); “⁶Eu passara a maior parte de um ano trabalhando em minha tradução dos primeiros nove capítulos do original tcheco, [...]” (ABRAMS; DORST, 2013, p. xi). Seguindo os preceitos de Genette, a tradução pode ser considerada tanto um metatexto como um hipertexto, pois é um “texto de segunda mão [...] ou texto derivado de outro texto preexistente” (GENETTE, 2005, p. 12). Sendo assim, é opcional falar explicitamente do texto-base. Porém, é absolutamente necessário que o metatexto e o hipertexto tenham um ponto de partida, ou seja, que se relacionem a um texto anterior a eles.

De modo coerente com o jogo que enreda o leitor em uma investigação policial e literária, a postura da tradutora Filomela não é confiável. Se, às vezes, ela avisa que fez muitas interferências no capítulo 10, há trechos que Jen e Eric sublinham, mostrando ao leitor que, em diversas passagens, Filomela mudou o texto de Straka e, nessas ocasiões, ela não usa nota de rodapé. Em “Interlúdio”, Jen sublinha três linhas da história e, ao lado, escreve: “Fui verificar — essas linhas não estão no original! Essa parte termina com ‘intenção, inspiração ou consolo.’” (ABRAMS; DORST, 2013, p. 329, grifo no original). O alerta faz o leitor duvidar da tradutora, mas, em contrapartida, funciona para lembrar o leitor de que a metaficção é um artifício literário, detalhe que acentua o distanciamento em relação ao texto.

Nesta análise, a intertextualidade já foi mencionada no diálogo dos dois estudantes, Eric e Jen, que se comunicavam pelo que escreviam, nas margens do livro, e pelos materiais que trocavam (ou seja: os 24 anexos já especificados neste artigo). Conforme Bakhtin: “O romance admite introduzir na sua composição diferentes gêneros, tanto literários (novelas intercaladas, peças

líricas, poemas, sainetes dramáticos, etc.), como extraliterários (de costumes, retóricos, científicos, religiosos e outros)” (BAKHTIN, 2014, p. 124). Esse processo duplica a estratégia narrativa de V. M. Straka, que interrompe a história, a fim de inserir nela outros tipos de textos, especificamente extraliterários, como: manchetes de jornal, diagramas, inscrições em cavernas, pichações em paredes, placas e mapas, os quais ampliam o alcance do texto, tornando mais complexas as diferenciações entre realidade e ficção. Essa é mais uma estratégia narrativa para potencializar o caráter múltiplo, evidenciado pela natureza dos textos que se cruzam, pelas diversas mídias envolvidas e pela relação de complementaridade que se estabelece entre a narrativa e os intertextos.

Ao interromper a história, o intertexto fragmenta e multiplica, razão pela qual esse recurso textual coincide com os efeitos da obra aberta, que “enfrenta plenamente a tarefa de oferecer uma imagem da descontinuidade” (ECO, 1997, p. 157). Além disso, o final aberto (ou “ambíguo” (ABRAMS; DORST, 2013, p. 456), na visão de Eric), escrito por Straka e Filomela, rompe com a autoridade do escritor e passa a responsabilidade ao leitor, que é convidado a responder as perguntas do texto: “[...] o navio é um dos deles, e quanto às identidades das duas pessoas ao timão, bem, os dois deixarão a imaginação criar suas feições” (ABRAMS; DORST, 2013, p. 456). Dessa maneira, cada leitor, pelo caráter subjetivo da interpretação, irá imaginar um final diferente.

Outra associação entre os efeitos provocados pelas diferentes estratégias do texto diz respeito à subversão, que caracteriza tanto a metalinguagem quanto o caráter lúdico do livro:

Metafictions, on the contrary, bare the conventions, disrupt the codes that now *have* to be acknowledged. The reader must accept responsibility for the act of decoding [...]. Disturbed, defied, forced out of his complacency, he must self-consciously establish new codes in order to come to terms with new literary phenomena.¹³ (HUTCHEON, 2014, p. 39)

¹³ “Metaficações, pelo contrário, expõem as convenções, rompem os códigos que agora têm de ser admitidos. O leitor deve aceitar a responsabilidade pelo ato de decodificação [...]. Perturbado, desafiado, forçado a sair de sua complacência, ele deve estabelecer conscientemente novos códigos para se adaptar a novos fenômenos literários” (Tradução nossa).

Com base nos postulados de Wolfgang Iser, que apresenta quatro tipos distintos de jogos, pode-se afirmar que *S.* propõe dois deles ao leitor: “*Ilinx* é um padrão de jogo em que as várias posições são subvertidas, recortadas, canceladas ou mesmo carnavalizadas, como se fossem lançadas umas contra as outras” (ISER, 2002, p. 113). O segundo, *Alea*, propõe “a desfamiliarização, que é alcançada pela estocagem e condensação de diferentes textos [...]”. Pela subversão da semântica familiar, ele atinge o até então inconcebível e frustra as expectativas guiadas pela convenção do leitor” (ISER, 2002, p. 113). Os modos de subversão, em *S.*, são vários e compreendem todas as características apresentadas até agora. Entre elas, destacam-se, sobretudo: o uso da metalinguagem; os registros de Eric e Jen, em letra cursiva; e os 24 materiais anexos à narrativa. De diferentes maneiras, tais elementos subvertem não apenas a forma trivial do livro impresso, mas também os processos de produção e recepção da obra literária (afinal, porque os autores pensaram em usar até o espaço das margens para contar parte da história, o leitor deve descontinuar a leitura, a fim de atender às associações entre a narrativa propriamente dita e os comentários dos personagens). Além disso, há inúmeras pistas falsas, ao longo da história, mas, como esse falseamento é admitido pelos personagens, que mudam seus relatos, seus nomes, etc., o leitor vai se acostumando com essa conduta e passa a duvidar de tudo e de todos. Aos poucos, o receptor torna-se um investigador, apurando as informações que lhe são dadas. Nessa dinâmica, alguns leitores podem pensar que comandam a situação, mas, ao contrário disso, o receptor apenas reage ao texto: “Quanto mais o leitor é atraído pelos procedimentos a jogar os jogos do texto, tanto mais é ele também jogado *pelo* texto” (ISER, 2002, p. 115-116, grifo no original). *S.* exige um leitor bastante colaborativo e atento, sobretudo porque, em vários momentos, a tradutora e os estudantes discordam, cabendo, então, ao leitor decidir quem está com a razão.

Relacionado à estrutura do livro, outro grande desafio que se apresenta ao leitor diz respeito ao tradicional *status* da obra literária. Jen e Eric escrevem em quase todas as páginas do livro, que é usado não como um objeto imaculado, mas como um material de pesquisa e como um meio de comunicação entre os dois estudantes. Por isso, há um carimbo que demonstra a total ironia do livro. Na contracapa, acima das datas de devolução, está

escrito em vermelho: “CONSERVE ESTE LIVRO Solicitantes que encontrarem este livro marcado a lápis, escrito, rasgado ou injustificadamente danificado devem informar ao bibliotecário” (ABRAMS; DORST, 2013). S. sugere ao leitor um novo posicionamento sobre o objeto livro e, apesar de muitos criticarem essa escolha dos autores, a proposta pode ser considerada eufemista, se comparada a projetos mais arrojados, como é o caso de *Destrúa este diário*, publicado pela primeira vez, no Brasil, em 2007, pela mesma editora de S., a Intrínseca. A autora, Keri Smith, é conhecida por sua escrita interativa e propõe não apenas que os leitores escrevam no diário, mas que também façam colagens, sujem e rasguem algumas páginas:

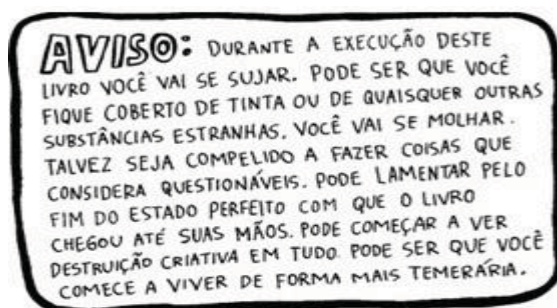


Figura 6: Trecho do livro *Destrúa este diário*, de Keri Smith (SMITH, 2013)

Em S., com tantas anotações nas margens das páginas, o leitor não pode ler a obra sob sua própria perspectiva. Ele é obrigado a ler o romance de Straka contaminado pelas observações e perguntas dos dois personagens. O percurso de leitura é árduo e pode variar, dependendo da escolha de cada leitor. Há três possibilidades mais evidentes: 1) agir como se as anotações de Eric e Jen fossem notas de rodapé e interromper a leitura da história toda vez, para ler o comentário junto com o trecho a que ele corresponde; 2) ler a página inteira, dando prioridade à história, e só depois ler os comentários à margem, relendo os trechos do livro a que eles se referem; 3) ler todos os comentários antes e a história depois (nesse caso, algumas retomadas também podem ser necessárias). Apesar da interrupção, o primeiro percurso é o mais indicado, pois não exige tantas retomadas. Mas, mesmo assim, as passagens escritas por Eric e Jen geram outros desafios ao leitor. Às vezes, é preciso colocar tudo em ordem, seguindo flechas ou avançando/voltando algumas páginas, seguindo as orientações dos personagens. Além disso, devido às muitas coincidências entre as histórias dos estudantes e aquela narrada em *O navio*

de *Teseu*, o leitor deve ficar atento, para separar as duas coisas. Claramente, qualquer que seja a sequência de leitura escolhida, S. acentua o convite ao jogo detetivesco, ao mesmo tempo em que reforça a obra aberta e em progresso: “[...] é tanto um evento em processo como um acontecimento para o leitor, provocando seu envolvimento direto nos procedimentos” (ISER, 2002, p. 116). As correspondências não cessam, mas ainda há tempo de mencionar mais uma citação, que ressalta o valor da estrutura inovadora¹⁴ de S. e a estreita conformidade da forma com os novos papéis atribuídos a autor, personagens e leitor: “Quando, no entanto, o sistema fechado é perfurado e substituído por um sistema aberto, o componente mimético da representação declina e o aspecto performativo assume o primeiro plano” (ISER, 2002, p. 105).

1.2 LINGUAGENS E FORMAS DA CULTURA MULTITELAR EM *HOMENS, MULHERES & FILHOS*¹⁵

Este trabalho propõe a análise do livro *Homens, mulheres & filhos*, de Chad Kultgen, e do filme homônimo, dirigido por Jason Reitman. Tomando como base o predomínio da tecnologia na sociedade do século XXI, objetiva-se

¹⁴ Enfatize-se que “estrutura inovadora” não diz respeito à interatividade, já que é possível citarmos tendências artísticas anteriores à S. e que exploraram essa característica, a exemplo do Dadaísmo, do Poema Processo e do Neoconcretismo. Portanto, meu intento é destacar, aqui, o modo específico como os autores de S. tentam explorar esse mesmo elemento. Nesse aspecto (e tendo como parâmetro meu repertório específico de obras lidas/conhecidas), considero dois elementos de fato “inovadores”: a utilização de 24 materiais extras, em meio às páginas do livro, para completar a história; e os trechos manuscritos de Eric e Jen, que mediam a relação do leitor com o livro, pois introduzem a crítica no enredo ficcional (por meio do conteúdo e também da parte gráfica do romance).

¹⁵ Esse texto foi publicado no blog Recorte Lírico, em 17 de abril de 2018 (Anexo C). Além disso, o tema da tecnologia nas artes resultou em outras atividades: a) publicação de texto comparativo sobre as obras S. e *Homens, mulheres & filhos*, em 19 de abril de 2018, no blog do Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade (Anexo D); b) palestra associada ao tema “Internetês”, intitulada *A influência da tecnologia na língua portuguesa e na arte contemporânea* e ministrada durante a aula de Língua Portuguesa I, no Curso de Graduação de Letras da Fae Curitiba, em 16 de abril de 2018 (Anexo E); c) apresentação do trabalho *Literatura intermediária / tela múltipla*, em mesa-redonda, com publicação de resumo, no II Encontro Internacional da Uniandrade, evento realizado em setembro de 2018 (Anexo F); d) disciplina de 60h, intitulada *Literatura e tecnologia digital* e oferecida, no primeiro semestre de 2018, aos alunos do Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade. As atividades a), b) e c) foram documentadas, porque estão vinculadas ao grupo de pesquisa do projeto de Pós-Doutorado. Já o item d) foi associado a outro projeto.

discutir os elementos da história que demonstram de que forma as novas mídias reconfiguraram o comportamento individual, as relações interpessoais e o aspecto formal da literatura e do cinema. No primeiro aspecto, serão enfatizados o afastamento físico entre as pessoas, a superficialidade das novas formas de interação, o narcisismo e a oposição entre dois contextos: o real e o virtual. Quanto ao segundo item, esta análise pretende associar o conceito de multiplicidade às diversas mídias que integram o cotidiano da sociedade contemporânea. Nessa relação, serão apresentados: o recurso metalinguístico e a influência das novas mídias na constituição da cena (no filme); bem como as diferentes linguagens e a fragmentação narrativa (no livro e no filme).

Lançado em 2011, o livro *Homens, mulheres & filhos* apresenta a multiplicidade em dois grandes aspectos: temático e estrutural. O assunto abrange as relações interpessoais e o comportamento que determina a sociedade atual, em plena era da tecnologia digital. Correspondendo a isso, o romance traz capítulos que se dividem, em partes bastante curtas, que fragmentam a história em pequenos enredos, vividos por inúmeros personagens. Esse processo de alternância é progressivo. O primeiro capítulo, por exemplo, não faz divisões e apresenta apenas um personagem: Don Truby. O próximo capítulo, que apresenta principalmente Danny e Tim, divide-se em dois. No capítulo três, os personagens e as situações se proliferam, o que resulta em cinco partes. A partir daí, o leitor passa a se acostumar com a interrupção frequente, encadeando as partes, que variam de uma a três páginas e que se sucedem sem aviso, relacionando-as aos personagens, usando como critérios a lógica e a continuidade. Entretanto, quase ao final da história, os cortes tornam-se mais frequentes, a ponto de serem apresentadas quatro partes, protagonizadas por quatro personagens distintos, totalizando apenas duas páginas:

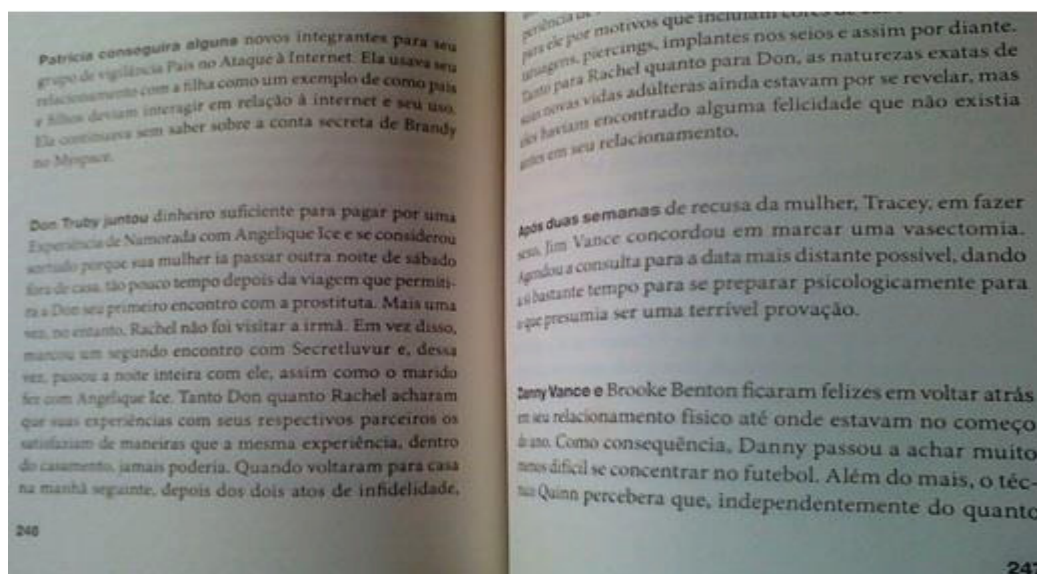


Figura 7: Detalhe das páginas 246 e 247 do livro *Homens, mulheres & filhos*, de Chad Kultgen (KULTGEN, 2014, p. 246-7)

A imagem acima demonstra a alternância e a fragmentação que predominam no romance. Contudo, ao longo de todo o livro, percebe-se a coincidência na introdução das partes: “Do outro lado do recinto, [...]” (KULTGEN, 2014, p. 28); “A alguns quilômetros dali, [...]” (KULTGEN, 2014, p. 44); e “A alguns quarteirões dali, [...]” (KULTGEN, 2014, p. 46). Isso reflete a oposição quase paradoxal que caracteriza nossa sociedade hoje: proximidade física e distância afetiva, resultantes da alienação e do individualismo impostos pela tecnologia: “[...] as tecnologias da comunicação são [...] zonas limítrofes, que testam os paradigmas vigentes, que recompõem, reestruturam, que permitem a especulação sobre novas formas de convivência” (ONÇA, 2014, p. 77). Entretanto, associando-se a multiplicidade de personagens às diversas narrativas, que se sucedem e se entrecortam, percebe-se que a estrutura do romance tenta representar a fragmentação típica deste novo século: “[...] em matéria de temporalidade, o tempo não é mais inteiro, mas indefinidamente fracionado em quantos instantes, instantaneidades, quanto permitem as técnicas de comunicação e de telecomunicação” (VIRILIO, 1999, p. 57).

Em 2014, o livro de Kultgen ganha uma adaptação cinematográfica, dirigida por Jason Reitman. A versão fílmica tem a duração de 1h59min, justificando o corte de alguns personagens e a abreviação de algumas situações. Essas sínteses são recorrentes nas adaptações e Reitman faz boas escolhas. Ele corta Tracey e Jim, que são os pais de Danny Vance e que têm

como principal problema a opção pelo melhor método contraceptivo: preservativo ou vasectomia. De fato, esse tema contribui pouco para a discussão sobre a tecnologia e suas influências nas relações interpessoais. Em contrapartida, o diretor opta por dar mais amantes a Rachel, casada com Don, o que serve para distanciar ainda mais o casal. Como se vê, as interferências de Reitman mantêm um equilíbrio, além de ressaltar os conflitos que mais importam ao livro e ao próprio filme. Nas palavras do diretor: “O filme não pretende dar respostas ao que está acontecendo agora; serve como um espelho da atualidade” (HOMENS, 2014).

Quanto ao final, porém, a direção não tem o mesmo êxito nas alterações que foram feitas. A adaptação fílmica fecha a história, propondo um final mais otimista, o que contraria as análises atuais, feitas por sociólogos e filósofos, sobre as relações pessoais e o perfil do sujeito, na sociedade contemporânea. Considerando as escolhas do diretor, podemos aventar a hipótese de que Reitman não chega simplesmente a negar os problemas sociais da atualidade. Em vez disso, o otimismo pode ser visto como um contra-argumento, na tentativa de mostrar que a colaboração e a proximidade têm chances de ser restauradas. Jennifer Garner, que interpreta Patrícia, a mãe de Brandy, no filme, refere-se a isso, nos *Extras* do DVD: “[...] o que queremos mesmo é uma conexão verdadeira. É um ótimo lembrete de que há consolo nisso e em assistir aos personagens acharem a conexão no final” (HOMENS, 2014). As palavras da atriz resgatam um trecho da obra de Carl Sagan, que o diretor escolhe para o *gran finale*:

Em toda essa vastidão não há nenhum indício de que ajuda possa vir de outro lugar para nos salvar de nós mesmos. [...]. Talvez não haja melhor demonstração da tolice das vaidades humanas que essa imagem distante do nosso pequeno mundo. Ele enfatiza nossa responsabilidade, de tratarmos uns aos outros com mais gentileza. (HOMENS, 2014)

Além dessa mudança drástica de perspectiva, que insinua um caráter formativo, Reitman ameniza a tentativa de suicídio de Tim, oferece o perdão de Patrícia à filha e ao namorado, além de dar atitudes fortes e reativas a Brandy e a Allison. Tudo isso vai contra as escolhas do escritor Chad Kultgen, todas elas bastante coerentes com a multiplicidade e com a individualidade que nos

caracterizam hoje. O texto literário, desde a página 299 até a 351, apresenta os finais de cada personagem, todos eles desagradáveis, sinalizando futilidade, autoritarismo, humilhação e disputa. Em nenhum caso há esperança. Aliás, nas histórias de Hannah e de Allison, há recaídas e reincidências. Hannah se submete às perversões de Chris, para recolocar seu site no ar, e Allison volta a transar com Brandon, mesmo depois do aborto e da rejeição que sofreu. Até Danny Vance surpreende negativamente, ao fim do livro, quando transa pela primeira vez com a namorada, praticamente estuprando-a, para se vingar da derrota no jogo da noite anterior, quando ela desviou a atenção dele do time, e da vitória. Em 50 páginas, o leitor se faz perplexo, pela violência moral e pela inércia de alguns personagens, que preferem a submissão, pois não se acham capazes de conquistar algo a mais. A história de Kultgen não se fecha exatamente. Depois da tentativa de suicídio de Tim, por exemplo, não há indícios de que o namoro com Brandy irá continuar, ou de que ele voltará ao time. E assim ocorre com todos os personagens. O escritor apresenta um final aberto, recurso que favorece a multiplicidade e a crítica (tanto a do autor como a do leitor). Conforme Umberto Eco, a obra aberta atua “como mediadora entre a abstrata categoria da metodologia científica e a matéria viva de nossa sensibilidade; quase como uma espécie de esquema transcendental que nos permite compreender novos aspectos do mundo” (ECO, 1997, p. 157).

A alternância, associada à narrativa rápida e aberta, relaciona-se também, tanto no livro como no filme, ao dialogismo, à intertextualidade e ao aspecto multimidiático. O primeiro item pode ser exemplificado com os nomes de programas de TV (*Two and a half men* e *American Idol*, entre outros), a filosofia de Noam Chomsky e o jogo preferido de Tim (*World of Warcraft*¹⁶). Como intertexto, a obra do astrônomo Carl Sagan (*Pálido ponto azul*¹⁷) tem importância decisiva, principalmente no filme. Enquanto, no romance, trechos

¹⁶ Além de servirem de exemplos de dialogismo, os programas de TV e o jogo relacionam-se com o aspecto multimidiático, pelo fato de inserirem outras mídias no texto literário.

¹⁷ Esse livro de Carl Sagan, lançado em 1994, foi considerado o livro do ano, em 1995, pelo *The New York Times*. A história baseia-se na imagem que a *Voyager 1* (cuja missão foi iniciada em 5/9/1977) registrou do planeta Terra, em 14/2/1990, a pedido de Sagan: “Dentre as 60 imagens do mosaico, uma delas era o que Sagan queria, dez anos antes: a imagem da Terra obtida a uma distância de 6 bilhões de quilômetros. A esta enorme distância (as imagens levaram 5 horas e meia para chegar) a Terra não chega a ocupar nem sequer um dos 640 mil pixels da imagem! E essa era a perspectiva que Sagan queria dar” (BARBOSA, 2018). Embora o artefato tenha saído do sistema solar, em 2013, a *Voyager 1* foi mantida em atividade até 2015 (VIGGIANO, 2018).

desse livro são frequentes na história de Tim Mooney e também na epígrafe, no filme a interferência deles é maior:



Figura 8: Cena que mostra a foto do planeta Terra tirada pela sonda *Voyager 1* (HOMENS, 2014)

Kultgen usa as palavras de Sagan como epígrafe apenas, mas Reitman amplia esse recurso, que de paratexto (Cf. Genette, 2005) passa a ser o principal intertexto (Cf. Bakhtin, 2014) da adaptação fílmica. O diretor, inclusive, transfere a epígrafe para o final, levando a citação de Sagan além, o que garante um final otimista (em vez de desolador), conforme já mencionado anteriormente. Essa oscilação faz parte da obra de Sagan, mas não da de Kultgen. Ao passo que o astrônomo motiva a gentileza mútua, tal como demonstrado no trecho anterior, usado por Reitman para encerrar o filme, ele também menciona nosso egocentrismo, nesta passagem:

Pode-se imaginar um observador extraterrestre severo olhando a nossa espécie com desprezo durante todo o tempo, enquanto tagarelávamos animadamente: “O Universo criado pra nós! Somos o centro! Tudo nos rende homenagem!” E concluído que nossas pretensões são divertidas, nossas aspirações patéticas e que este deve ser o planeta dos idiotas. (SAGAN, 1996, p. 13)

Outro exemplo de intertextualidade, mas agora vinculado às diversas mídias, é a transcrição da comunicação dos personagens, que utilizam SMS:

Foi Hannah quem puxou papo enviando uma que dizia “Como vc tah?”, ao que Chris respondeu com “Bem... O que vc tah fazendo?” [...]. A certa altura Chris mandou uma mensagem que dizia “O q foi akele bj?” (KULTGEN, 2014, p. 88)



Figura 9: Cena em que Chris troca mensagens com Hannah, enquanto assiste à TV com o pai (HOMENS, 2014)

Os exemplos citados acima não apenas acentuam a multiplicidade de mídias e de linguagens, mas também atualizam o formato do romance, que incorpora textos próprios da tecnologia digital, que utilizam um código específico e mais afeito à informalidade. Jason Reitman aprofundou essa ideia e, no longa, decidiu variar o *layout* das mensagens, a fim de enfatizar a verossimilhança. Gareth Smith, *designer* chefe do filme, explicou essa escolha da equipe de produção: “[...] cada app de mensagem de texto tem um visual. Então, queríamos refletir isso na tela [...]” (HOMENS, 2014).

Devido ao fato de o enredo ser atual e representar o cotidiano (de casais, famílias, adolescentes em casa e na escola), e considerando o predomínio da tecnologia hoje, livro e filme apresentam situações em que a convivência “física” sofre interferência de mídias diversas, que remodelam as relações interpessoais, fragmentando-as, anulando-as ou estabelecendo contatos paralelos e virtuais. Sendo assim, os exemplos variam, criando um pano de fundo plural e intermediário: “O mundo cheio de possibilidades é como uma mesa de bufê com tantos pratos deliciosos que nem o mais dedicado comensal poderia esperar provar de todos. [...]. A infelicidade dos consumidores deriva do excesso e não da falta de escolha” (BAUMAN, 2001, p. 75). Dessa forma, no romance aparecem as mídias mais tradicionais (como a TV, o livro, fotos, revistas, jornais, clipes e panfletos) e aquelas mais novas, que vêm ganhando cada vez mais espaço nos últimos anos (a exemplo de sites, SMS,

mmorpg¹⁸, blog, e-mail, vlog e redes sociais distintas). Tal variedade justifica uma afirmação de Italo Calvino, que se referiu ao século XXI como uma “época em que outros *media* triunfam, dotados de uma velocidade espantosa e de um raio de ação extremamente extenso, arriscando reduzir toda a comunicação a uma crosta uniforme e homogênea” (CALVINO, 1998, p. 58, grifo no original). Entretanto, essa proliferação provocou efeito contrário às expectativas, principalmente porque a comunicação virtual muitas vezes se faz em detrimento da convivência familiar ou profissional. Tal consequência consolida o afastamento, a individualidade e a propensão ao conflito, todos resultantes do predomínio das relações virtuais (e não mais físicas). Renato Cordeiro Gomes faz referência ao processo comunicativo vigente descrevendo-o como uma “arena discursiva, conotando embate de práticas, valores (políticos, éticos, religiosos, estéticos), tensões de vozes e concepções de mundo, provocando o surgimento de novos lugares de enunciação e possibilitando o jogo agônico de discursos e contradiscursos” (GOMES, 2008, p. 7). Nesse aspecto, surge outro antagonismo (individualismo e redes sociais) que marca a sociedade atual. Gomes, ao analisar esse cenário, recorre à metáfora da torre de Babel e faz uma espécie de diagnóstico: “[...] a experiência de viver nas grandes cidades modernas, planejadas em função dos novos fluxos energéticos e marcadas pela onipresença das novas tecnologias, influencia e altera drasticamente a sensibilidade e os estados de disposição dos seus habitantes [...]” (GOMES, 2008, p. 2).

A roteirista Erin Wilson resume a história do livro e do filme, quando apresenta os personagens, os quais, segundo ela, representam as pessoas de nossa realidade, “tão viciadas em tecnologia a ponto de perder a habilidade de estar presente em carne e osso” (HOMENS, 2014). Na contemporaneidade, a rapidez e a multiplicidade determinam novos comportamentos, fluidos e frágeis¹⁹. Para Zygmunt Bauman:

As pessoas, em especial no ciberespaço, consomem a atenção, o afeto, o respeito, a curtida, o compartilhamento, o follow, o like, e assim não fundam compromissos sociais concretos. As relações se

¹⁸ Sigla para “massively multiplayer on-line role-playing game”.

¹⁹ No romance, as relações de “amizade” do personagem Tim Mooney, adepto dos jogos *on-line*, são descritas desta forma pelo narrador: “Tim gostava dessa comunicação superficial que tinha com os companheiros de guilda. E não queria nada além disso” (KULTGEN, 2014, p. 52).

tornam descartáveis (assim como, de fácil descarte) e extinguem-se nelas mesmas.

Ligações frouxas e compromissos revogáveis são os preceitos que orientam tudo aquilo em que se engajam e a que se apegam. (BAUMAN, 2005, p. 11)

A realização mais importante da proximidade virtual parece ser a separação entre comunicação e relacionamento. [...]. Estar conectado é menos custoso do que “estar engajado” – mas também consideravelmente menos produtivo em termos da construção e manutenção de vínculos. (BAUMAN, 2004, p. 82, grifo no original)

Além de Gomes e Bauman, Paul Virilio, a partir do conceito de “desrealização” (VIRILIO, 1999, p. 57), e Fátima Régis, estudiosa da área de Comunicação e Cultura, também assinalam essa importante mudança social: “Eis o resto de um tempo, de uma duração em avançada decomposição que contribui para degenerar a realidade passada e, através dela, os costumes, as tradições mais encravadas em nossos comportamentos” (VIRILIO, 1999, p. 60); “As interfaces permitem a conexão entre usuários e computadores, colocando à disposição novos serviços e formas de comunicação que redimensionam os processos de interação social e a produção de identidade e de subjetividade” (REGIS, 2012, p. 182). No livro de Kultgen, as refeições tradicionais em família não são uma constante. Don almoça no carro, enquanto dirige para casa, para tentar usar o pouco tempo que tem sozinho para se masturbar: “[...] Don ejaculou num guardanapo do McDonald’s, que amassou e jogou de volta no saco junto com a caixinha vazia de Big Mac e de batata frita” (KULTGEN, 2014, p. 14). Em outra passagem, Tim compartilha uma refeição com o pai, Kent, mas ambos se mantêm em silêncio durante o jantar, que se resume a uma pizza ou a outro tipo de comida pronta: “[...] Tim Mooney terminou de comer os 12 nuggets que havia na embalagem da lanchonete Chik-fil-A que seu pai, Kent, levava para o jantar dele, e um para o seu próprio” (KULTGEN, 2014, p. 49). Tais exemplos não apenas demonstram um novo tipo de organização do contexto familiar, mas também ilustram o consumo. A mudança de valores e de comportamentos está consolidada a ponto de não provocar estranhamento na maioria das pessoas. Foi instituída uma nova convenção, na qual importam as marcas consumidas, os hábitos adotados e até mesmo a aprovação dos outros, pois, como citado anteriormente, as pessoas consomem até mesmo “a

curtida” e “o like”²⁰: “A ‘sociedade de consumidores’, em outras palavras, representa o tipo de sociedade que promove, encoraja ou reforça a escolha de um estilo de vida e uma estratégia existencial consumistas, e rejeita todas as opções culturais alternativas” (BAUMAN, 2008, p. 71, grifo no original).

Outro componente crucial na representação da sociedade contemporânea, tanto no livro quanto no filme, é o uso das mídias como fuga da realidade e, nesse quesito, merecem destaque os jogos de computador, que utilizam “sistemas de simulação interativa e de simulação por imersão” e que “podem incluir um representante digital (avatar)” (RÉGIS, 2012, p. 183). Nesse processo, o indivíduo constrói uma espécie de realidade paralela, ideal, canalizando aí seus fracassos e suas incapacidades e revertendo-os em possibilidades de sucesso. O simples fato de alguém criar um avatar revela a “incorporação consciente de determinados papéis, do jogo cúmplice de máscaras, [...] tanto naquilo que é fantasiado mais do que efetivamente vivido, como naquilo que é vivido de uma forma fantasiosa” (ONÇA, 2014, p. 75). No romance, em conversa com o terapeuta, Tim faz referência à sigla “VR”, que significa “Vida real” (KULTGEN, 2014, p. 236) e que, por vezes, é completamente oposta ao perfil que as pessoas constroem na RV (realidade virtual). Bauman elucida esse processo neste trecho: “Imagens poderosas, ‘mais reais que a realidade’, em telas ubíquas estabelecem os padrões da realidade e de sua avaliação, e também a necessidade de tornar mais palatável a realidade ‘vivida’” (BAUMAN, 2001, p. 99, grifo no original). Em *Homens, mulheres & filhos*, essa duplicidade é indicada pelos *nicknames* de alguns personagens. Allison, por exemplo, mantém um blog intitulado *Gruta clandestina de Ana*. Tim, no mmorpg, “era um mago com poder de fogo frio chamado Firehands” (KULTGEN, 2014, p. 51). Já, no *Myspace*, o mesmo personagem adotava o nome TimM e sua namorada, Brandy, identificava-se

²⁰ Essa afirmação de Bauman (2005) pode ser comparada a esta outra, de Rabelo, que menciona os efeitos da aprovação ou desaprovação do outro, ao tratar dos relacionamentos nas redes sociais: “As interações nas redes sociais são tão impactantes que afetam áreas do cérebro responsáveis pelo prazer ou pela dor” (RABELO, 2016, p. 6). Sobre o mesmo assunto, Phillippe Watanabe, em 2018, publicou o resultado de uma pesquisa sobre os efeitos da ausência das redes sociais na vida das pessoas: “Depois de cinco dias, quem ficou fora do Facebook já apresentou menores taxas de estresse fisiológico (menores níveis de cortisol). Em contrapartida, segundo os testes feitos, essas mesmas pessoas apresentaram menores níveis subjetivos de satisfação com a vida” (WATANABE, 2018).

como Freyja. Rachel, mulher de Don, cria um perfil no site *AshleyMadison.com*, usando o nickname Boredwife12345, e lá ela se corresponde com um homem, cujo apelido é Secretlurvur e que depois se torna amante dela. Mas é Tim Mooney quem mais oscila entre VR e RV, junto com seus companheiros de jogo, apresentados pelo narrador desta forma:

Ele conhecia Chucker apenas como o paladino de proteção [...]. Nem desconfiava de que a pessoa do outro lado do computador era um gerente de financiamento de 28 anos [...]. Ele conhecia Baratheon apenas como o anão sacerdote das sombras [...]. Nem desconfiava de que a pessoa que jogava como Baratheon era um estudante universitário [...]. Ele conhecia Selkis apenas como o elfo noturno ladino. Nem desconfiava de que a pessoa que jogava como Selkis [...] não tinha a menor intenção de se formar, comia um sanduíche Baconator [...] e morava com os pais e cinco gatos. (KULTGEN, 2014, p. 52-53)

Tratando especificamente da função dos jogos na vida cotidiana, Marshall McLuhan afirma: “Os jogos que uma pessoa joga revelam muito sobre ela. O jogo é uma espécie de paraíso artificial, como a Disneylândia, ou uma visão utópica pela qual completamos e interpretamos o significado de nossa vida diária” (MCLUHAN, 1969, p. 266). Essa afirmação, somada à de Bauman e aos exemplos de *second life* mencionados acima, reforçam o modo como o romancista representa nossa sociedade. O diretor do filme também comenta o problema, nos *Extras* do DVD: “Temos medo de quem somos. Então, usamos avatares e nos conectamos com estranhos. Nós nos transformamos em pessoas que não somos” (HOMENS, 2014). A versão fantasiosa criada pelos personagens, no livro e no filme, associa-se às questões de identidade e alteridade, porque provoca um “rearranjo das narrativas, dos saberes e das condições de subjetividade” (RÉGIS, 2012, p. 175). Evidentemente, nesse aspecto, a possibilidade de compartilhamento é determinante. Passando do espaço privado para o público, numa transição que se relaciona intrinsecamente com a “espetacularização do eu” (SIBILIA, 2005, p. 47), o indivíduo forja um perfil ideal, que agrada a si e aos outros. Desse modo, consolidam-se a negação da realidade²¹ e o narcisismo²².

²¹ “O espetáculo [...] manifesta na sua plenitude a essência de qualquer sistema ideológico: o empobrecimento, a submissão e a negação da vida real” (DEBORD, 2005, p. 135).

No aspecto formal, o uso das mídias não apenas define a multiplicidade, mas também interfere decisivamente na estética do produto, principalmente no caso do filme. Para enfatizar essa reciprocidade, em que a tecnologia oferece recursos que atualizam e ampliam as expressões artísticas e em que a arte se integra ao contexto do espaço virtual, Denise Guimarães afirma:

[...] a obra de arte contemporânea, se acaso perdeu sua hegemonia, aproxima-se da tecnologia não apenas como estratégia de sobrevivência, mas sim de enriquecimento expressivo. Desse modo, em interface com as máquinas, a arte busca nova energia no universo cibernético, naquele mundo híbrido e perturbador, no qual impera a conexão entre natural e artificial. (GUIMARÃES, 2007, p. 39)

No capítulo anterior, sobre o livro *S.*, foi mencionada a estrutura encadeada, a exemplo da caixa chinesa, para tratar do conceito de metalinguagem. Isso também ocorre na adaptação fílmica de Reitman, nas cenas em que a tela do cinema emoldura e abrange outras telas: do computador, do celular e mesmo a tela da TV (Fig. 9). Nesse encadeamento, as mídias são mostradas/utilizadas simultaneamente. Além disso, a estrutura da cena é modificada, de modo que, por vezes, um *close-up* da tela do computador surge no canto da tela do cinema, em mais um exercício de simultaneidade. A diferença, porém, é que, nesse exemplo específico, o recorte da tela do computador detalha o conteúdo visualizado pelo personagem, aproximando-o ainda mais do espectador (Fig. 10, à esq.). Tal sobreposição serve também para adiantar o conteúdo pesquisado pelo personagem, no computador. Quando isso ocorre, o espectador novamente divide a atenção entre o que o personagem vê (e que aparece na tela de seu aparelho) e o que ele ainda verá (mas que o espectador já pode ver, na tela do cinema, em imagem sobreposta à cena) (Fig. 10, à dir.). São imagens distintas e que preveem continuidade, numa espécie de *flashforward*.

²² “Em uma conversa ao vivo, temos tendência de fala e 30% a 40% sobre nós mesmos. Nas redes sociais, isso ocorre entre 60% e 90% das vezes, gerando uma espécie de narcisismo” (RABELO, 2016, p. 6).

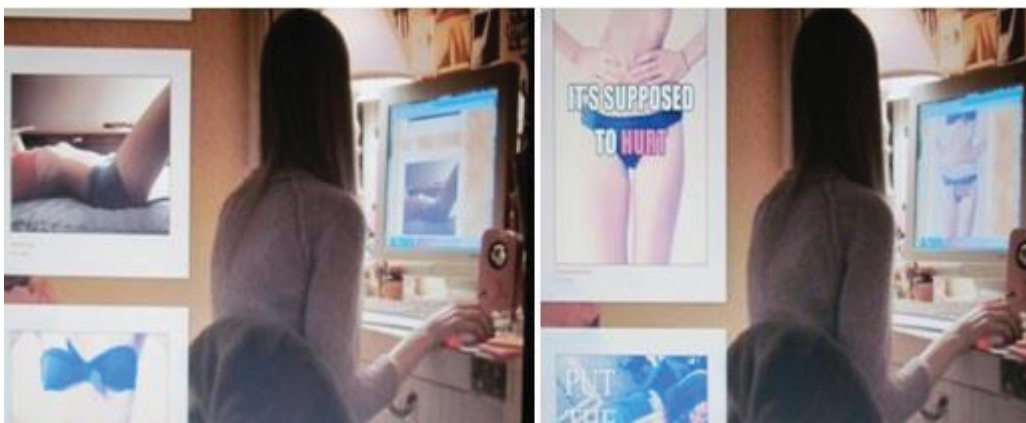


Figura 10: Cenas em que Allison pesquisa sobre anorexia no computador (HOMENS, 2014)

Segundo o *designer* do filme, desde o início o projeto do diretor foi refletir, na tela, o modo como as pessoas utilizam o computador e o celular hoje em dia. Isso resultou em uma nova “geografia da tela”, transformando-a “em uma espécie de área de trabalho” (HOMENS, 2014).

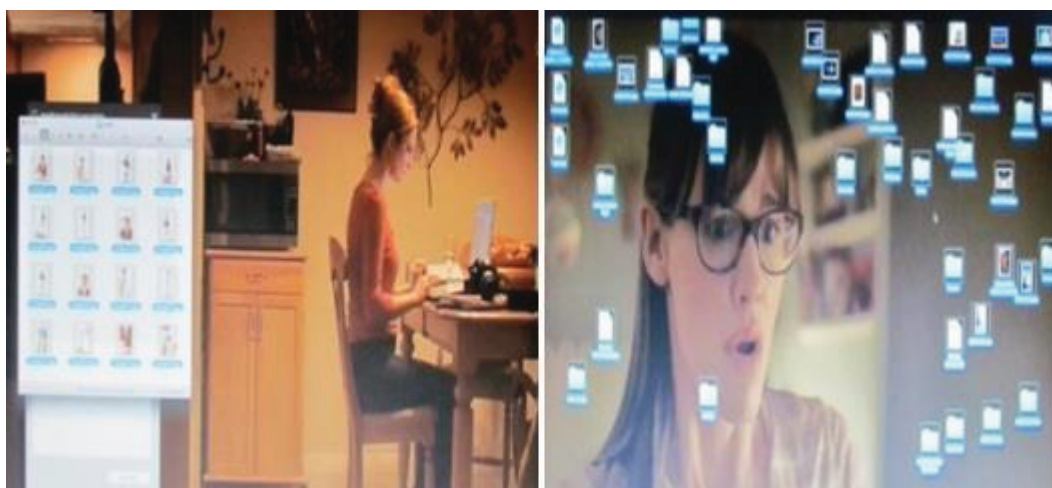


Figura 11: Cenas em que o diretor utiliza as telas dos computadores como imagens sobrepostas (HOMENS, 2014)

No exemplo da Fig. 11 (à dir.), percebe-se que a tela do computador assume o primeiro plano, cobrindo o rosto da atriz. Assim, os elementos tradicionais da cena, no cinema, tornam-se acessórios. Não é tão importante o que o personagem faz ou como o cenário se apresenta. Fundamental, nesse novo formato cênico, é o que aparece na tela do computador. Então, isso é recortado e sobreposto à imagem da ação, que vira um plano de fundo. Do mesmo modo, na Fig. 11 (à esq.), consolida-se essa mudança estética. Apesar de a imagem da tela do computador de Dawn não encobrir toda a cena, ela

interfere de modo decisivo no processo de filmagem. Segundo o *designer* Gareth Smith: “Um único gestor requer dois planos em vez de um só” (HOMENS, 2014). Isso exigiu que o *set* fosse disposto de modo distinto, não centralizado. No caso específico da Fig. 11 (à esq.), a ação tinha que ocorrer no canto direito do vídeo, para que o lado esquerdo ficasse vazio e pudesse, posteriormente, receber a sobreposição da imagem da tela do computador.

Utilizando o mesmo recurso técnico, também a tela do celular ganha destaque no filme, de modo que o espectador possa visualizar em primeiro plano uma tela específica (Fig. 12, à esq.) ou os textos das telas de vários aparelhos, simultaneamente (Fig. 12, à dir.):



Figura 12: Cenas que apresentam, respectivamente, as sobreposições de telas: do celular usado por Paty e dos aparelhos usados pelos frequentadores do shopping (HOMENS, 2014)

A Fig. 12 (à esq.) é muito similar à Fig. 11 (à dir.), em termos de significado, pois altera a constituição da cena, para representar o predomínio dos *smartphones* em nossa sociedade. No aspecto técnico, a Fig. 12 (à esq.) assemelha-se à Fig. 11 (à esq.), porque também traz a ação do lado direito da tela, enquanto o lado esquerdo é reservado para a imagem sobreposta. Já a Fig. 12 (à dir.) chama atenção pela multiplicidade de elementos que aparecem na tela. O cenário e a ação, que trazem várias pessoas circulando, em um shopping, favorecem esse efeito. Nessa cena, o objetivo da equipe de produção foi representar, na grande tela, uma linguagem que “representasse a internet”, possibilitando um “compartilhamento em grande escala” (HOMENS, 2014). Para tanto, o projeto foi audacioso e uma interface foi criada para cada personagem e para cada figurante: “Tivemos que criar a parte gráfica para

cerca de 45 pessoas”²³ (HOMENS, 2014). Nesse processo, foram usados vídeos e mensagens falsos, bem como fotografias reais, dos atores que participaram da gravação.

Coerente com os exemplos mencionados até aqui, as novas mídias desempenham outras duas funções que asseguram não apenas a sua predominância na sociedade, mas também contribuem para a proposta de novos modelos narrativos, a partir da reformulação das cenas. Trata-se da troca de mensagens escritas via celular para substituir a fala (Fig. 13, à esq.) e da utilização dos jogos *on-line* para alterar o cenário (Fig. 13, à dir.).



Figura 13: Cenas que mostram Allison e Tim utilizando o celular e o computador, respectivamente (HOMENS, 2014)

²³ Esse recurso foi utilizado recentemente no teatro e foi comentado pela autora deste relatório, na resenha intitulada *O rock hereditário dos Titãs na ópera Doze flores amarelas*, publicada no blog Recorte Lírico, em 19 de abril de 2018. Ainda no que diz respeito ao uso das interfaces e das redes sociais nas artes, citem-se os exemplos de: a) *Harry Potter*, pois a autora J. K. Rowling criou um site específico para a série, com detalhes sobre os cenários, os personagens e outras curiosidades. Até hoje o site existe, inclui informações de outras obras da autora e pode ser acessado a partir do link: <<https://www.pottermore.com/>>; b) *Sherlock*, série televisiva da BBC que usa interfaces diegéticas, para aprimorar o caráter imersivo da história. Os autores Steven Moffat e Mark Gatiss, em parceria com os diretores e com a equipe de produção, criaram sites para os personagens principais. A página do protagonista Sherlock no Twitter e os blogs de Molly e de Watson podem ser acessados respectivamente, pelos links: <<https://twitter.com/Sherlock221B>>, <<http://www.mollyhooper.co.uk/>> e <<http://www.johnwatsonblog.co.uk/>>; c) *The sun vanished*, jogo de realidade alternativa em que “os usuários acompanham a saga de um personagem sem nome, que documenta os desafios de sobreviver em um mundo no qual seres extraterrestres estão transformando os seres humanos em criaturas com comportamento zumbi. Na dinâmica, o protagonista relata seu sufoco em tweets com texto, fotos e vídeos (muito bem ambientados, por sinal) e pede conselhos (por meio de enquetes) aos usuários da rede social sobre qual devem ser seus próximos passos. Os resultados das pesquisas sempre definem o destino e as consequências sofridas pelo personagem” (BLASS, 2018).

Mais uma vez a intermedialidade sugere novas possibilidades à linguagem cinematográfica. Conforme Denise Guimarães, essa relação é necessária não apenas para a ampliação dos recursos estéticos, mas também para a renovação da arte:

[...] em grande parte da arte contemporânea, os recursos tecnológicos propiciam uma investigação criativa, tanto dos meios quanto dos processos, auxiliando a desenvolver visões mais adequadas ao mundo pós-moderno, uma vez que libertam os artistas do atrelamento a modelos e conceitos preexistentes. [...] tal liberdade, inclusive, pode viabilizar interessantes trocas signílicas entre arte e tecnologia. (GUIMARÃES, 2007, p. 39)

De fato, as duas imagens da Fig. 13 rompem com a narrativa fílmica tradicional, ao demonstrarem a inserção das linguagens das mídias digitais na adaptação cinematográfica de Reitman. Entretanto, o maior diferencial está no fato de o diretor não usar a sétima arte como modo de abranger e controlar essas novas linguagens. Em vez disso, ele as faz predominar e, nesse momento, Reitman alinha perfeitamente sua obra ao texto-base, de Chad Kultgen. Ambos recusam-se a fazer uma história atemporal e optam pelo recorte e pela sincronia, afinal, segundo o diretor, o objetivo de *Homens, mulheres & filhos* é “refletir e registrar como o mundo usou a internet no ano específico de 2014” (HOMENS, 2014).

2 REINVENÇÃO ESTÉTICA NO SÉCULO XXI

2.1 NEW WEIRD E NOVO GÓTICO EM *MEMÓRIAS DESMORTAS DE BRÁS CUBAS*²⁴

Neste trabalho, serão apresentadas as retomadas das estéticas gótica e *weird*²⁵, de modo a ressaltar as coincidências e as diferenças entre o passado e o presente. Nas duas vertentes atualizadas, o fantástico e o horror têm importância fundamental e, a partir do romance *Memórias desmortas de Brás Cubas*, de Pedro Vieira, isso será associado ao protagonista zumbi. O morto-vivo é elemento bastante profícuo para a análise, pois representa, simultaneamente, características marcantes de nossa época: ansiedade, reconfiguração nas relações de alteridade, na violência e no consumo. Além disso, o zumbi é responsável por dois aspectos que norteiam a obra de Vieira e que, por isso, serão desenvolvidos aqui: o estranhamento inerente ao fantástico; e a presença do cinema na mídia literária²⁶.

O *new weird* privilegia a criação de um universo que pode combinar elementos da fantasia e da ficção científica (VANDERMEER; VANDERMEER, 2008, p. 16). Nesse aspecto, é essencial que as coisas estranhas à realidade passem a ser frequentes e, finalmente, sejam aceitas, fundando uma nova ordem. Esse mundo paralelo, suprarreal e pleno de possibilidades permite a inversão e até mesmo a subversão, remetendo-nos à paródia e ao exagero²⁷. Noël Carroll estabelece o caráter subversivo das obras góticas: “They are un-

²⁴ Esse texto foi publicado no blog Recorte Lírico, em 29 de maio de 2018 (Anexo G). A página é mantida pelos alunos de Letras da Fae Curitiba.

²⁵ O período conhecido como *old weird* (1880-1940) privilegia contos e novelas. Já o *new weird* (1980-) privilegia o romance (NOYS; MURPHY, 2016, p. 118-119). Quanto ao termo “novo gótico”, que será usado neste trabalho, o acréscimo do adjetivo “novo” serve para remeter a uma estética anterior, mas que é retomada na atualidade.

²⁶ Ao contrário do que ocorreu com o vampiro, por exemplo, que passou da literatura para o cinema, William Bishop, professor da Universidade de Utah, afirma que “os zumbis passaram de modo quase direto do folclore para as telas do cinema, sem antes terem vivenciado [...] uma fase literária” (SUPERINTERESSANTE, 2012, p. 37).

²⁷ Noys e Murphy citam como características essenciais ao *new weird*: a) “intertextuality”; b) “hybridity”; e c) “linguistic excess” (NOYS; MURPHY, 2016, p. 128). Esses itens, respectivamente, permitem as associações com a paródia, com o conceito de Vandermeer & Vandermeer e com o exagero.

natural relative to a culture's conceptual scheme of nature. They do not fit the scheme; they violate it. Thus, monsters are not only physically threatening; they are cognitively threatening. They are threats to common knowledge"²⁸ (CARROLL, 1990, p. 34). Sandra Vasconcelos corrobora essa afirmação, ao definir o gótico, desde a origem, como “um tipo de ficção que questiona a constituição do ‘real’ e interroga as contradições sociais” (VASCONCELOS, 2002, p. 122, grifo no original). Dessa forma, o antagonismo aproxima ainda mais o *new weird* e o novo gótico, pelo estranhamento que possibilita a inserção do caos na realidade, desordenando as coisas, para criticar e modificar o mundo, por meio da arte. Esse processo é descrito na citação a seguir:

In a secular culture, fantasy has a different function. It does not invent supernatural regions, but presents a natural world inverted into something strange, something “other”. It becomes “domesticated”, humanized, turning from transcendental explorations to transcriptions of a human condition²⁹. (JACKSON, 1981, p. 17, grifo no original)

Na era do novo gótico, os zumbis são os protagonistas. A fim de demonstrarmos a relevância da obra de Pedro Vieira para os dias de hoje, seguem-se alguns exemplos da predominância dos zumbis no contexto atual³⁰. No cinema e na literatura, destacam-se, respectivamente: o longa *Guerra Mundial Z*, dirigido por Marc Forster; e o livro *Orgulho e preconceito e zumbis*, de Seth Grahame-Smith. Na TV, o destaque vai para a série *The walking dead*³¹. Os zumbis aparecem em todo tipo de arte e de produto, inspirando estampas de roupas, decorações de bares, livros para colorir, brinquedos,

²⁸ "Eles são antinaturais em relação ao esquema de natureza conceitual de uma cultura. Eles não se ajustam ao esquema; eles violam isso. Assim, os monstros não são apenas ameaça física; eles são também ameaça cognitiva. Eles são ameaças ao conhecimento comum" (Tradução nossa).

²⁹ "Em uma cultura secular, a fantasia tem uma função diferente. Ela não inventa regiões sobrenaturais, mas apresenta um mundo natural transformado em algo estranho, algo 'outro'. Ele se torna 'domesticado', humanizado, partindo de explorações transcendentais para transcrições de uma condição humana" (Tradução nossa).

³⁰ Embora estejam associados a outro projeto de pesquisa, em 2018 a autora deste trabalho publicou dois textos sobre os zumbis: a resenha intitulada *Carnaval? Zombie Walk Experience*, no blog *Recorte Lírico*; e o artigo científico *Apocalypse zumbi: da matança à integração*, que faz parte da revista *Todas as musas*, ano 9, n. 2, jan.-jun. 2018, p. 82-90.

³¹ Baseada nas HQs homônimas, no Brasil a atração já está na oitava temporada. Nos EUA, um público de 12,4 milhões de espectadores assistiu ao último episódio da terceira temporada (SUPERINTERESSANTE, 2012).

chicletes, eventos, propagandas, jogos *on-line*³², etc. Por fim, são mundialmente famosas as marchas de *zombie walk*. No Brasil, elas são realizadas anualmente, no domingo de Carnaval. Em outros países, a marcha é indispensável às comemorações de *Halloween*: “Desde 2012, caminhadas de zumbis já foram documentadas em 20 países [...]. O maior dos encontros reuniu 4 mil participantes [...] em Nova Jersey, em outubro de 2010, segundo o Guinness, o Livro dos Recordes³³” (GLOBO, 2014).

Seguindo uma tendência que se fez comum, na literatura, no fim dos anos 1990 e no início do século XXI, Pedro Vieira, em *Memórias desmortas de Brás Cubas*, revisita um clássico machadiano, recriando-o parodisticamente. Esse tipo específico de adaptação, denominado *mashup*, está vinculado ao conceito de apropriação e às técnicas de montagem e colagem. A diferença é que montagens e colagens propõem uma obra nova e que pode se distanciar do texto original, em graus distintos. Por outro lado, os *mashups* reúnem, no mesmo contexto, “different information, media, or objects without changing their original source of information”³⁴ (SONVILLA-WEISS, 2010, p. 9). Além disso, o *mashup* assemelha-se ao *remix*, por várias razões: os dois procedimentos têm como base a música; ambos baseiam-se na pluralidade de artes e mídias; e os dois gêneros se utilizam da “mídia conversacional” e da “mídia de massa” (SONVILLA-WEISS, 2010, p. 9) para atualizarem a obra-base. Aliás, isso justifica o fato de Pedro Vieira escolher o zumbi como protagonista da nova versão da obra machadiana.

Na versão contemporânea, a história de Brás Cubas constitui o eixo narrativo, mas personagens de outros textos de Machado de Assis interferem no enredo, ao cruzarem o caminho de Brás, que agora é um zumbi, sedento por vingança. Esse recurso implica um conhecimento da obra machadiana em seu aspecto mais geral, para que se possa inferir por que razão aqueles personagens, e não outros, foram os escolhidos por Pedro Vieira para serem os zumbis companheiros de Brás, depois que ele sai do túmulo. A lista de

³² Atualmente, o site <<http://www.jogosjogos.com>> disponibiliza aos internautas mais de 300 jogos com zumbis.

³³ Atualmente, esse índice da marcha recordista de Nova Jersey já foi superado. Não foi encontrado registro oficial de um novo recorde, mas foi divulgado que, em 2018, na cidade de Curitiba (PR), a *zombie walk* reuniu 25 mil participantes (GLOBO, 2018).

³⁴ “[...] informações, mídia ou objetos diferentes, sem alterar a fonte original de informações.” (Tradução nossa)

personagens é extensa: a cartomante (de *A cartomante*), Cotrim, Sabina, Venância, Prudêncio e o próprio Brás Cubas (de *Memórias póstumas de Brás Cubas*), Nogueira e Conceição (de *Missa do Galo*), Quincas Borba e Rubião (do romance *Quincas Borba*), monsenhor Caldas (do conto *A segunda vida*), Simão e Evarista (de *O alienista*), Macedo (de *Ideias do canário*), Pestana (de *O homem célebre*), Fortunato (de *A causa secreta*), entre outros. As coincidências entre esse elenco e o universo zumbi que serve de cenário às *Memórias desmortas* são muitas e variadas, mas todas as relações são bastante pertinentes, pois consolidam a morbidez, o sadismo, a violência, a loucura, a religião, a ciência, o individualismo e a insatisfação humana, ingredientes mais do que indispensáveis à releitura contemporânea do clássico machadiano.

No texto de Vieira, assim como nas paródias em geral, “a ironia é [...] uma forma sofisticada de expressão. A paródia é igualmente um gênero sofisticado [...]. O codificador e, depois, o decodificador, têm de efetuar uma sobreposição estrutural de textos que incorpore o antigo no novo” (HUTCHEON, 1985, p. 50). Desse modo, a paródia reúne dois contextos, dois estilos distintos e se insere em uma zona limítrofe da literatura e das artes, em uma espécie de entrelugar: “[...] os elementos são ‘refuncionalizados’ [...]. Uma nova forma desenvolve-se a partir da antiga, sem na realidade a destruir; apenas a função é alterada [...]” (HUTCHEON, 1985, p. 52, grifo no original). Essa dualidade constitutiva da paródia alinha-se perfeitamente às oposições que caracterizam o resgate do gótico, conforme Dani Cavallaro apresenta em seu livro, na categoria “Ideological connotations” (CAVALLARO, 2002, p. 8), e também à hibridação que caracteriza a literatura *weird*: “[...] weird fiction generates its own distinctive conventions and its own generic form, but it remains an unstable construction”³⁵ (NOYS; MURPHY, 2016, p. 117). Os mesmos autores também definem esse tipo de texto como “unsettling transnational hybrid of science fiction, horror, and fantasy”³⁶ (NOYS; MURPHY, 2016, p. 117).

³⁵ “[...] a ficção *weird* gera suas próprias convenções distintivas e sua própria forma genérica, mas permanece uma construção instável” (Tradução nossa).

³⁶ “Híbrido transnacional instável de ficção científica, horror e fantasia” (Tradução nossa).

Além dos personagens, há outras características da literatura machadiana que se mantêm, no texto de Pedro Vieira. O humor negro realiza-se plenamente, no fim da história, quando Brás reaparece para a irmã, Sabina, que o julgava morto e enterrado. Evidente que todos se assustam ao revê-lo, ao que ele responde: “Arre! O que deu em vocês? Até parece que viram um fantasma!” (VIEIRA, 2010, p. 99). A metalinguagem, também reeditada, pode ser verificada nesta passagem: “Eu queria colocar uma letra de música aqui. *Ciranda da Bailarina*, vocês devem conhecer. [...]. Mas meu editor disse que eu não posso. Direitos autorais, aparentemente” (VIEIRA, 2010, p. 105). A ironia, traço marcante da prosa machadiana, surge no momento em que Brás tenta impedir a sobrinha-zumbi de atacar Virgília, mas Venância reage: “Miooolos – respondeu minha sobrinha, adorável lírio do vale” (VIEIRA, 2010, p. 129). Aliás, a ironia é um recurso fundamental na inserção dos zumbis na narrativa, como bem demonstram o título (com a troca do adjetivo “póstumas” por “desmortas”) e o subtítulo: “O clássico machadiano agora com zumbis, caos e carnificina!” (VIEIRA, 2010).

Apesar de a linguagem ser de extrema importância no estilo machadiano, a alteração nesse aspecto foi absolutamente necessária, de modo a refletir, no novo texto, a influência da tecnologia:

Quando me sentei a compilar estas *Memórias*, vi o quanto deveria me atualizar em termos de linguagem. Mesóclises, minhas queridas, dei-lhes adeus. [...].
Decidi atualizar minha linguagem a partir de um *chat room* na internet.
Foi quando, subitamente, percebi que havia me tornado um analfabeto. (VIEIRA, 2010, p. 73)

O título do capítulo em que Brás Cubas explica a dificuldade de atualizar sua linguagem é: “Qm vc axa ke eh??!?” (VIEIRA, 2010, p. 73). Esse exemplo comprova a inversão realizada no aspecto linguístico, pois realça o amplo espaço ocupado pela escrita, em nosso dia a dia, fazendo uso de uma variedade relativamente nova na língua: o internetês. Ainda no que se refere à linguagem e aproveitando a relação com o cinema, propiciada pela escolha do zumbi como personagem, Vieira inclui, na lista de títulos dos capítulos, vários filmes (como, por exemplo, *Resident evil*, *Eu sou a lenda* e *Avatar*), o que consolida o perfil interartístico e intermediário do livro. A certa altura, o próprio

Brás Cubas informa o leitor sobre a novidade: “[...] não estranhe quando eu citar *A Madrugada dos Mortos* ou *Blade Runner*. Foi-se o tempo em que eu me importava em citar Virgílio ou Sêneca – este texto não é pra você, intelectualóide de plantão [...]” (VIEIRA, 2010, p. 20). Mais uma vez, o romance de Pedro Vieira insere-se no estilo parodístico, porque substitui as referências machadianas habituais por filmes da atualidade. Essa associação entre as artes é mencionada por Linda Hutcheon, que afirma: “A paródia é uma das formas mais importantes da moderna autorreflexividade; é uma forma de discurso interartístico” (HUTCHEON, 1985, p. 13). Outra característica que exemplifica o cruzamento da literatura com o cinema é o uso da estética *trash*, em várias passagens do romance: “Deus, que estrago eu havia feito naquele crânio. Era um buraco enorme, com massa cinzenta morta ainda escorrendo” (VIEIRA, 2010, p. 31); “O sangue espirrou em esguichos doentios, como em um desses filmes americanos com *serial-killers* e adolescentes seminuas” (VIEIRA, 2010, p. 49); “Minha carne putrefata em decomposição e as camadas sobrepostas de vísceras e sangue coagulado em meu rosto e no meu terno de defunto compunham um semblante [...] admirável [...]” (VIEIRA, 2010, p. 66). Além disso, o *trash* é indissociável de dois elementos fundamentais, nesta análise: o exagero (SCONCE, 1995), que Dani Cavallaro inclui em uma das categorias do gótico, denominada “Stylistic connotations” (CAVALLARO, 2002, p. 9); e o horror, que sempre deve vir associado ao terror:

No que tange à literatura gótica, e mesmo ao cinema que se utiliza da herança dessa literatura, o horror enquanto técnica ficcional é muito atraente porque é relativamente fácil e simples de ser construído: uma cena de horror não precisa mais do que uma boa descrição de jorros de sangue ou de tomadas bem feitas de pedaços de corpos. Entretanto, e justamente por essa facilidade em sua construção, o horror perde o sentido e se torna gratuito se não vier acompanhado ou sobreposto ao terror³⁷. (ROSSI, 2014, p. 68)

Passando agora à análise da importância do zumbi, no livro de Vieira, ressalte-se que, logo no início, o narrador revela sua condição incomum, ao mesmo tempo em que se apresenta também como “autor” do romance de

³⁷ Conforme Anderson Soares Gomes: “[...] o zumbi ilustra uma mudança paradigmática para o cinema como instrumento mais poderoso na regulação dos critérios do que é aterrorizante. Enquanto o vampiro precisa do discurso falado para seduzir suas vítimas [...], o zumbi prescinde da fala e da escrita: ele apenas olha e devora” (GOMES, 2014, p. 101).

1881: “Sei que todos vocês se perguntavam [...]: ‘*Ele morreu, mas o que aconteceu depois?*’ Não preciso reiterar o óbvio. Algo aconteceu depois, ou não teria escrito **minhas primeiras Memórias póstumas**” (VIEIRA, 2010, p. 11, grifo nosso). Diversas culturas acreditam na existência de zumbis. Entretanto, cada uma delas criou especificidades que distinguem esses personagens, inseridos em inúmeras mitologias. Os *vikings*, por exemplo, usam o termo *draugr* para se referir aos zumbis, definindo-os como “guardiões extremamente ciumentos em relação a seus tesouros (no caso, os objetos preciosos depositados em suas tumbas durante o enterro)” e que costumavam se vingar “com requintes de crueldade daqueles que tentassem roubar o túmulo que habitam” (SUPERINTERESSANTE, 2012, p. 14). Com base nessa descrição, podemos associar o zumbi-autor de *Memórias desmortas* ao *draugr* da mitologia escandinava, porque, antes de morrer, Brás pediu a Sabina para ser enterrado junto com sua invenção, o emplasto, dizendo: “[...] o meu emplasto é meu maior legado. Valeria milhões e me alçaria a glórias e riquezas incomensuráveis. É a *minha essência* [...]” (VIEIRA, 2010, p. 16, grifo no original). A irmã concorda em realizar o desejo, Brás morre e, à noite, Prudêncio vai ao cemitério para tentar roubar o emplasto. A partir daí, Brás volta à vida e decide se vingar de quem tentou tirar vantagem de seu invento:

[...] Prudêncio voltou sorrateiramente ao cemitério, munido de pá e picareta, com um objetivo claro: profanar o meu túmulo e roubar o meu cadáver. [...].

Há! Qual foi a surpresa dele quando abriu o caixão e eu saltei, faminto como nunca, agarrei-lhe pelo pescoço e devorei seu cérebro até que a última gota de massa cinzenta respingasse em minha bem aparada barba. (VIEIRA, 2010, p. 17)

Em meio a essa batalha entre humanos e zumbis, até mesmo o emplasto criado por Brás passa por uma atualização, no texto de Vieira. O invento não serve mais para combater pneumonia, mas hipocondria, doença mais adequada ao perfil da sociedade atual. Apesar de a hipocondria existir há muito tempo, hoje ela ocupa uma posição de destaque: “À pergunta ‘você tem pacientes hipocondríacos?’ formulada em um questionário para cem médicos de clínica geral de Trieste e Pádua, na Itália, 86% responderam sim” (PALMERINI, 2014). Chiara Palmerini defende a hipótese de que o predomínio da hipocondria no mundo atual está intrinsecamente relacionado ao culto ao

corpo e à saúde perfeita. Além disso, no universo virtual, com tantos *chats* e sites à disposição, as pessoas tendem a pesquisar sobre as doenças que acham que têm e passam a fazer seus próprios diagnósticos. Trata-se da “cybercondria” (PALMERINI, 2014). No meio da história de Pedro Vieira, Brás exalta a morte como “vida” ideal e como o único modo de se livrar definitivamente da hipocondria. Isso encontra respaldo não apenas na estética gótica, que privilegia a dualidade, mas também na natureza antagônica dos zumbis, como demonstram, respectivamente, os trechos a seguir: “We want *our* life and *our* death, and in that vacillation between wanting life and capitulating to destruction, we keep needing the Gothic to give shape to our contradiction”³⁸ (BRUHM, 2002, p. 274, grifo no original); “Many monsters of the horror genre are interstitial and/or contradictory in terms of being both living and dead: ghosts, zombies, vampires, mummies, [...] and so on. [...]. Horrific monsters often involve the mixture of what is normally distinct”³⁹ (CARROLL, 1990, p. 32-33). A partir dessa comparação, a associação entre o novo gótico, os zumbis e a hipocondria se concretiza ainda mais. Palmerini menciona que a doença é uma “preocupação ligada ao medo” e esse é, sem dúvida, o principal sentimento causado pelos monstros das narrativas de horror, que, por sua vez, integram a estética gótica.

Apesar de não ter estudado esse tipo específico de literatura, Aristóteles, em sua *Poética*, faz uma observação relevante e aplicável ao presente estudo: “[...] nós contemplamos com prazer as imagens mais exatas daquelas mesmas coisas que olhamos com repugnância, por exemplo, animais ferozes e cadáveres” (ARISTÓTELES, 1991, p. 203). Esse processo é também dual e antagônico, razão pela qual Dani Cavallaro refere-se a ele como elemento-chave na literatura gótica: “[The Gothic] examines the confluence of terror as a potent yet indistinct apprehension of *sublime dread* and horror as a physical

³⁸ “Nós queremos *nossa* vida e *nossa* morte e, nessa vacilação entre desejar a vida entregar-se à destruição, nós continuamos precisando do gótico para dar forma à nossa contradição” (Tradução nossa).

³⁹ “Muitos monstros do gênero de horror são intersticiais e/ou contraditório em termos de ser ambos: vivo e morto: fantasmas, zumbis, vampiros, múmias, [...] e assim por diante. [...]. Monstros horripilantes envolvem frequentemente a mistura do que é normalmente distinto” (Tradução nossa).

manifestation of the inexplicable and the abnormal”⁴⁰ (CAVALLARO, 2002, p. ix, grifo nosso). A atração é pelo incomum e pelo inexplicável. Porém, isso também revela curiosidade e desejo pelo estranho, em uma oscilação constante entre a recusa e a busca. Cenas e personagens desagradáveis e, por vezes, violentos, provocam esses sentimentos. Pelo fato de o sobrenatural existir, em decorrência do que é inexplicável, Todorov recorre aos estudos de Freud, que analisa o “estranho”, relacionando esse conceito com o “que é assustador – com o que provoca medo e horror” (FREUD, 1969, p. 98).

Na literatura que caracteriza o *new weird* e o novo gótico, há coincidências notáveis entre o horror, o maravilhoso e o fantástico:

Encontramo-nos no campo do fantástico-maravilhoso, ou, dito de outra maneira, dentro da classe de relatos que se apresentam como fantásticos e que terminam com a aceitação do sobrenatural. Estes relatos são os que mais se aproximam do fantástico puro, pois este, pelo fato mesmo de ficar inexplicado, não racionalizado, sugere-nos, em efeito, a existência do sobrenatural. (TODOROV, 1982, p. 29)

A interferência do estranho na narrativa não provoca uma contradição simples entre realidade e irrealidade. Pelo contrário, o estranho metaforiza a realidade, representando na ficção os medos do indivíduo real. De modo a acentuar a diferença entre o gótico de ontem e o de hoje, Halberstam afirma: “Gothic monsters [...] differ from the monsters that come before the nineteenth century in that the monsters of modernity are characterized by the proximity to humans”⁴¹ (HALBERSTAM, 1995, p. 23). Coerente com esse argumento, vale lembrar a dualidade do zumbi, que, em sua condição de morto-vivo, encarrega-se de introduzir o desconhecido na realidade cotidiana: “Paradoxically, we need the consistent consciousness of death provided by the Gothic in order to understand and want that life”⁴² (BRUHM, 2002, p. 274). De acordo com Lovecraft: “A emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido”

⁴⁰ “[...] examina o confluência do terror como uma potente mas indistinta apreensão de *medo sublime* e do horror como uma manifestação física do inexplicável e do anormal” (Tradução nossa).

⁴¹ “Os monstros góticos [...] diferem dos monstros que vêm antes do século XIX, quando os monstros da modernidade são caracterizados pela proximidade aos humanos” (Tradução nossa).

⁴² “Paradoxalmente, nós precisamos da consciência consistente da morte, proporcionada pelo Gótico, a fim de entendermos e desejarmos a vida” (Tradução nossa).

(LOVECRAFT, 1987, p. 1). Bauman (2008) considera a morte como símbolo máximo do desconhecido e isso completa o encadeamento entre os postulados dos três autores citados antes dele, neste parágrafo. Conforme Bauman, não se trata de um paradoxo. O processo é humano e bastante comum: sempre que a ideia da morte surge, nas situações de medo e violência, acabamos por valorizar mais a vida:

A advertência *memento mori*, lembrar-se da morte, [...] é uma afirmação do impressionante poder dessa promessa de lutar contra o impacto imobilizante da iminência da morte. [...]. Lembrar a iminência da morte mantém a vida dos mortais no curso correto - dotando-a de um propósito que torna preciosos todos os momentos vividos. (BAUMAN, 2008, p. 47)

Porém, todas essas afirmações são pertinentes, apenas se levarmos em conta a literalidade dos monstros e das situações sobrenaturais, que não apenas simulam a morte, mas também sugerem que pode haver uma continuidade transcendente, a exemplo das histórias de fantasmas. Por outro lado, sob a perspectiva da alegoria, pode-se considerar que os zumbis, no caso específico da obra de Pedro Vieira, representam pessoas e comportamentos bastante conhecidos, envolvendo o leitor em uma trama que enfatiza o individualismo e a violência. O documentário *A verdade sobre os zumbis*, veiculado pelo canal *National Geographic*, em 10 de julho de 2014, afirma que o canibalismo é um mito erroneamente associado aos zumbis. De acordo com os especialistas entrevistados, os zumbis não sentem fome, mas o apelo ao canibalismo seduz o público, razão pela qual essa característica é perpetuada em diversos filmes sobre zumbis. Entretanto, Pedro Vieira relaciona esse “hábito” zumbi para ilustrar e atualizar a teoria de *Humanitas*. Sendo assim, no texto contemporâneo, para Brás, o raciocínio filosófico de Quincas Borba servia não apenas para justificar a guerra. Mais do que isso, “*Humanitas* anteciparia o fenômeno da globalização em todos os continentes” (VIEIRA, 2010, p. 51). Essa afirmação pode ser comparada ao que Zygmunt Bauman interpreta como um dos efeitos da globalização, fenômeno que “parece ter mais sucesso em aumentar o vigor da inimizade e da luta intercomunal do que em promover a coexistência pacífica das comunidades” (BAUMAN, 2001, p. 219). Desse modo, a ideia tradicional de “comunidade” foi afetada de modo irreversível: “Um

impulso violento está sempre em ebulição sob a calma superfície da cooperação pacífica e amigável” (BAUMAN, 2001, p. 221). A consequência desse processo degenerativo e transformador das relações sociais dá espaço a comunidades “explosivas”, definidas pelo autor como aquelas que “precisam de violência para nascer e para continuar vivendo” (BAUMAN, 2001, p. 221). Em livro posterior, o mesmo autor faz referência ao “novo individualismo”, descrito por ele como “o desvanecimento dos vínculos humanos e o definhamento da solidariedade” (BAUMAN, 2008, p. 189).

Ampliando essa ideia, de modo a considerar também o contexto sociopolítico, os zumbis e o novo gótico metaforizam não apenas a violência resultante do conflito entre indivíduos, mas também entre países. Em razão disso, muitos estudiosos consideram que o ápice da retomada dos mortos-vivos e da estética gótica ocorreu depois do ataque terrorista de 11 de setembro de 2001 às torres gêmeas, em Nova Iorque:

[...] os atentados de 11 de setembro de 2001 podem estar por trás dessa “Renascença Zumbi”: de repente, para o público ocidental, o fim do mundo nas mãos de forças assassinas voltava a ser um conceito plausível. Seja como for, os últimos anos viram algo em torno de 30 filmes sobre mortos-vivos a cada 12 meses, uma média sem precedentes [...]. (SUPERINTERESSANTE, 2012, p. 38, grifo no original)

[...] o zumbi atinge proeminência inegável no mundo pós-11/09 para representar, de maneira avassaladora, as angústias tanto individuais quanto sociais. (GOMES, 2014, p. 98)

Especialistas que foram entrevistados no documentário *A verdade sobre os zumbis* reforçam essa opinião. Eles afirmam que os zumbis servem de metáforas para os desastres causados pelo homem (NATIONAL GEOGRAPHIC, 2014). Nesse contexto, vale mencionar a importância dos zumbis como um “vazio simbólico” (LEVERETTE, 2008; MOREMAN; RUSHTON, 2011), ou seja, como metáfora adaptável ao contexto, podendo adquirir significações múltiplas e distintas: de uma sociedade em ruínas, da sobrevivência que substitui a condição de vida plena, das frustrações e também da vulnerabilidade e fragilidade do ser humano. Na rede de relações que se estabelece em uma sociedade, não dependemos apenas de nossas ações; também dependemos do outro e de sua ação construtiva ou destrutiva sobre nós.

Os conceitos de sociedade e cooperação são interdependentes e, com a falência de um, o outro também se modifica. Dessa forma, a mudança, associada à perda, é representada pelo zumbi, um monstro em estado de putrefação e esfacelamento: “Categorical incompleteness is also a standard feature of the monsters of horror; ghosts and zombies frequently come without eyes, arms, legs, or skin, or they are in some advanced state of disintegration”⁴³ (CARROLL, 1990, p. 33). Evidentemente, o atentado terrorista de 2001 ocasionou uma ruptura, porque abalou o maior símbolo de poder mundial. A ameaça vinha de fora, mas era humana. Isso exemplifica o aspecto real do sobrenatural: “[...] zombies as metaphors for American culture and [...] zombies as representative of outside forces that threaten society”⁴⁴ (ST. JOHN, 2018). De diferentes maneiras, vários autores ressaltam a importância das narrativas de horror em períodos de grandes transformações e incertezas⁴⁵: “It is frequently remarked that horror cycles emerge in times of social stress, and that the genre is a means through which the anxieties of an era can be expressed”⁴⁶ (CARROLL, 1990, p. 207); “The Gothic has always been a barometer of the anxieties plaguing a certain culture at a particular moment in history”⁴⁷ (BRUHM, 2002, p. 260). No mundo contemporâneo, existem ansiedades de diferentes tipos. Exatamente por isso, Steven Bruhm (2002, p. 260-261) menciona uma lista bastante detalhada: social, política, histórica, nacional, racial, de gênero e até mesmo ansiedade tecnológica. Sem dúvida, hoje, a ansiedade deve muito à multiplicidade. Estamos na era da acessibilidade (de serviços, produtos e informações), porém, isso está longe de ser apenas uma qualidade, tendo em vista a aceleração e a consequente falta de tempo. Aliás,

⁴³ “O estado de incompletude total também é uma característica padrão dos monstros de horror; fantasmas e zumbis frequentemente vêm sem olhos, braços, pernas, ou pele, ou eles estão em um estado avançado de desintegração” (Tradução nossa).

⁴⁴ “[...] os zumbis como metáforas para a cultura americana e [...] os zumbis como representante de forças externas que ameaçam a sociedade” (Tradução nossa).

⁴⁵ Segundo Sandra Vasconcelos, isso ocorreu também no séc. XVIII, razão pela qual a literatura gótica, naquela época, era resultante da “mescla de medo e interesse que parece ter caracterizado as relações da burguesia com a aristocracia” (VASCONCELOS, 2002, p. 122). É importante mencionar também que, no século XXI, além das retomadas do gótico e do *weird*, as distopias voltaram à moda (na literatura, no cinema e na TV), demonstrando que, em período de dúvida e medo, sempre há a tentativa de sugerir um mundo ideal.

⁴⁶ “Frequentemente observa-se que os ciclos de horror emergem em tempos de tensão social, e que o gênero é um dos meios pelo qual podem ser expressadas as ansiedades de uma era” (Tradução nossa).

⁴⁷ “O gótico sempre foi um barômetro das ansiedades que se manifestam em certa cultura, em um momento particular da história” (Tradução nossa).

um traço marcante da identidade cultural contemporânea diz respeito à tecnologia e a esse acesso irrestrito. Sobre isso, citem-se estes trechos da obra de Pedro Vieira: “[...] é *evidente* que eu procurei esse palavrão no Google” (VIEIRA, 2010, p. 27); “Tá duvidando? Tem na Wikipédia” (VIEIRA, 2010, p. 113). Nos dois casos, o narrador não apenas critica, mas também reflete um hábito comum do leitor contemporâneo: tentar sanar suas dúvidas em sites de busca e até mesmo, ainda que de modo ingênuo, em fontes de credibilidade discutível. Isso faz com que o acesso à informação seja gerenciado de modo muito rápido, quase automático, e, na maioria das vezes, com certa irresponsabilidade. Tudo está lá, ao alcance de todos, como um produto pronto, acabado e gratuito. Relacionando esse comportamento do sujeito contemporâneo à metáfora dos zumbis, o próprio Pedro Vieira encarrega-se de fazer a análise, que aparece refratada no romance, na voz de Brás Cubas: “Nós somos assim e nos tornamos cada vez mais assim: *zumbis*. Procuramos o imediato, os estímulos práticos e de fácil resultado, qualquer coisa que não cause resposta mental ou reflexiva inadequada nos é bem-vinda” (VIEIRA, 2010, p. 139, grifo no original).

Focalizando com muito bom humor as questões relativas à identidade e à cultura, no atual período de globalização, o narrador-autor faz críticas ao mercado cultural:

Mal vejo a hora de ter os direitos dessas memórias vendidos para o cinema. [...] vocês [...] comprarão este livro, em seguida a edição especial ilustrada, depois o álbum de figurinhas, as *action figures*, jogos de tabuleiro, *card games*, a série de histórias em quadrinhos *As aventuras do sensacional Zumbrás* [...] e, por fim, pagarão ingresso para ver o filme e ainda comprarão os DVDs. Ah, não posso me esquecer dos DVDs caça-níquel com as cenas editadas e a versão do diretor. (VIEIRA, 2010, p. 53)

[...] já sugiro a trilha sonora da cena anterior [...]: Queen, *I want to break free*. [...]. As pessoas *inteligentes* que geram a nossos produtos culturais [...] torceriam os narizes para uma banda *gringa* [...], reclamariam que eu deveria aprender a valorizar a identidade pátria e usar, sei lá, Clara Nunes ou Noel Rosa. (VIEIRA, 2010, p. 54)

Com essas passagens, o processo cíclico e manipulador do mercado é descrito com precisão: não existe o novo; o que há são variações de um mesmo produto. Bauman faz menção a isso, em *Vida para o consumo*: “Na hierarquia herdada de valores reconhecidos, a síndrome consumista degradou

a duração e elevou a efemeridade. [...]. A *'síndrome consumista'* envolve *velocidade, excesso e desperdício*" (BAUMAN, 2007, p. 111, grifo no original). Pela devoração, o zumbi representa mais esse aspecto, oscilando entre: "[...] inside and outside, consuming and being consumed"⁴⁸ (HALBERSTAM, 1995, p. 164). Em outras palavras, o monstro do novo gótico transita da vida para a morte, do humano para o anti-humano, seguindo apenas uma lei de sobrevivência: matar ou morrer. "Thus, the Gothic was considered capable of facilitating the reconstitution of a sense of normality, equilibrium and order by provoking extreme fear and hence encouraging the expulsion of the fearful object"⁴⁹ (CAVALLARO, 2002, p. 9). A experiência da morte, embora falseada e metaforizada, na atual retomada do *weird* e do gótico, tem efeito catártico. Com criticidade e bom humor, o romance de Pedro Vieira faz valer este princípio: enfrentando o medo, podemos superá-lo e quem sabe possamos sobreviver ao Apocalipse Zumbi.

2.2 DUALIDADE DO NOVO GÓTICO E PLURALIDADE *CROSS-MEDIA* NA *MINISSÉRIE VADE RETRO*⁵⁰

Esta análise objetiva discutir o novo gótico na minissérie *Vade retro*, exibida na Rede Globo, em 11 capítulos, no período de 20 de abril a 29 de junho de 2017⁵¹. Com base nos conceitos de: alusão e citação, de Gérard Genette; intertextualidade, de Julia Kristeva; intermidialidade, de Irina Rajewsky; e carnavalização, de Mikhail Bakhtin, o presente trabalho pretende

⁴⁸ "[...] dentro e fora, consumindo e sendo consumido" (Tradução nossa).

⁴⁹ "Assim, o gótico foi considerado capaz de facilitar a reconstituição de um senso de normalidade, equilíbrio e ordem, provocando medo extremo e, consequentemente, encorajando a expulsão do objeto amedrontador" (Tradução nossa).

⁵⁰ Esse texto foi publicado no blog Recorte Lírico, em 28 de junho de 2018 (Anexo H). Além disso, em 25 de junho de 2018 foi publicado um texto comparativo sobre a minissérie *Vade retro* e o romance *Memórias desmortas de Brás Cubas*, no blog do Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade (Anexo I). Posteriormente, no dia 26 de setembro de 2018, foi apresentada uma comunicação oral sobre o novo gótico na minissérie *Vade retro*, no II Encontro Internacional da Uniandrade, com breve texto publicado no Caderno de Resumos do evento (Anexo M).

⁵¹ A minissérie foi selecionada para a exibição de dois capítulos, em formato *showcase*, na sessão *Dramas Series Days* do 68º Berlinale (Festival Internacional de Cinema de Berlim, na Alemanha). Além disso, *Vade retro* integrou a programação oficial do 36º Fantasporto (Festival Internacional de Cinema do Porto, em Portugal) (SANTOS, 2018).

demonstrar que o fenômeno *cross-media*⁵² contribuiu para a revitalização do formato tradicional das minisséries. Além disso, o uso da carnavalização e as inúmeras referências a textos clássicos, populares e de obras emblemáticas do gênero de terror serão apresentados como eficazes recursos para o delineamento da estética gótica, para a abrangência do público (considerando a natureza televisiva da obra) e para a globalização que caracteriza a sociedade atual.

Com texto de Fernanda Young e Alexandre Machado e direção geral de Mauro Mendonça Filho, *Vade retro*⁵³ mistura o fantástico com a estética gótica, por privilegiar o “dualismo” do “bem contra o mal” (JACKSON, 1981, p. 49). A história envolve a protagonista Celeste (advogada de vida comum, noiva e que mora com a mãe) e o antagonista Abelardo Zebul (ou, simplesmente, Abel Zebul, rico empresário, palestrante motivacional, casado com Lucy, com quem cria dois filhos, Damian e Carrie). Apesar de essa breve apresentação do enredo e dos personagens já servir para comprovar o maniqueísmo da narrativa, o projeto da minissérie previa que a dualidade não fosse apenas representada no conjunto, mas também em cada cena e em cada personagem. Sendo assim, nas palavras do diretor, o personagem Abel, por exemplo, “precisava ser uma figura nefasta e [...] jogar com os elementos de humor e de imagem. Ou seja, ao mesmo tempo em que tem uma imagem sombria, tem um lado divertido” (VASCONCELOS, 2017). A mesma preocupação norteou o trabalho dos cenógrafos, *designers* e figurinistas, pois: “O colorido ajuda a quebrar o clima sombrio das imagens trazendo uma linguagem mais pop” (ROSSO, 2017). Esse procedimento é coerente com o que ocorre na literatura de horror, cuja estrutura dupla parece paradoxal, em um primeiro momento, para depois se configurar como uma característica essencial a esse tipo de arte: “[...] works of horror cannot be construed as either completely repelling or completely attractive. [...]. The apparent paradox cannot simply be ignored by

⁵² Esse termo pode ser traduzido como “cruzamento de mídias”, ou, simplesmente, “intermedialidade”.

⁵³ Expressão latina que significa: “Vá para trás” ou “Afasta-te”, geralmente utilizada em orações e rituais de exorcismo, na tentativa de repelir a influência de Satanás. Dessa forma, o título da minissérie mostra-se adequado à estética do novo gótico.

treating the genre as if it were not involved in a curious admixture of attraction and repulsion”⁵⁴ (CARROLL, 1990, p. 161).

Quanto ao formato, “as *minisséries*⁵⁵ reproduzem, em geral, obras escritas originalmente em livro, assumindo uma estrutura romanesca sequenciada. Elas conseguem [...] ‘desfazer a estrutura climática da novela, surgindo a noção de episódios semiautônomos [...]’” (MELO, 1988, p. 32, grifo no original). Esse tipo de organização narrativa também é chamado “teleológico” (MACHADO, 2003, p. 84), bastante comum não apenas nas minisséries, mas também em “teledramas, telenovelas e [...] alguns tipos de séries” (MACHADO, 2003, p. 84). No caso específico de *Vade retro*, portanto, a única diferença em relação aos conceitos aqui apresentados é que não se trata de uma adaptação televisiva de texto literário. No que se refere à temática, as minisséries tradicionalmente elegem assuntos pertinentes à “realidade brasileira, sintonizando assim com as expectativas da faixa de audiência mais sofisticada a que se destinam” (MELO, 1988, p. 33). Com relação a essas características, constata-se que *Vade retro* faz uso da realidade nacional, mas tangendo-a de modo sutil, porque utiliza os personagens Abel e Celeste para construir a alegoria do diabo contra a menina que tinha fama de santa, por ter sido beijada pelo Papa. Porém, considerando a estrutura dos núcleos comandados pela protagonista e pelo antagonista, percebe-se a família como base. Abel é casado com Lucy e com ela cria o filho Damian e a enteada Carrie; e Celeste mora com a mãe e é noiva de Davi, com quem pretende formar uma família. Segundo Lovecraft, essa configuração é necessária também na literatura gótica: “Uma história de fantasma [...] deve ter um cenário familiar na época moderna, para estar mais próxima da esfera da experiência do leitor. Além do mais, os fenômenos espectrais devem ser maléficos e não

⁵⁴ “[...] obras de horror não podem ser criadas como completamente repulsivas ou completamente atrativas. [...]. O paradoxo aparente simplesmente não pode ser ignorado tratando o gênero como se não fosse envolvido em uma mistura curiosa de atração e repulsão” (Tradução nossa).

⁵⁵ Quanto à origem da narrativa seriada, Arlindo Machado afirma que: “[...] não foi a televisão que criou a forma seriada de narrativa. Ela já existia antes nas formas epistolares de literatura (cartas, sermões, etc.), nas narrativas míticas intermináveis (*As mil e uma noites*), depois teve um imenso desenvolvimento com a técnica do *folhetim*, utilizada na literatura publicada em jornais no século passado, continuou com a tradição do radiodrama ou da radionovela e conheceu sua primeira versão audiovisual com os *seriados* do cinema. Na verdade, foi o cinema que forneceu o modelo básico de serialização audiovisual de que se vale hoje a televisão. O seriado nasce no cinema por volta de 1913 [...]” (MACHADO, 2003, p. 86, grifo no original).

propícios; pois é o *medo* a emoção primária a ser suscitada” (LOVECRAFT, 1987, p. 100). Apesar de modificar a primeira característica que integra a afirmativa de Melo, a minissérie obedece totalmente ao segundo critério, que diz respeito à “faixa de audiência mais sofisticada”, afinal a alegoria é um discurso duplo, que requer mais habilidade do espectador para interpretar a história.

Com base no conjunto de minisséries da rede Globo, produzido desde 1980 até hoje, verifica-se a predominância dos temas históricos (incluindo algumas biografias) e das adaptações de obras literárias (XAVIER, 2018). *Vade retro* contraria essa tendência, não apenas por privilegiar a retomada da estética gótica, mas também por fazer uso de diversas mídias para a elaboração da narrativa. De fato, Arlindo Machado menciona a multiplicidade, afirmando em um primeiro nível a intratextualidade e, em seguida, o hibridismo, em um sentido mais amplo, como demonstram os trechos abaixo:

[...] narrativas seriadas nunca ocorrem, na prática, de uma forma “pura”: elas todas se contaminam e se deixam assimilar umas pelas outras, em graus variados [...]. A riqueza da serialização televisual está, portanto, em fazer dos processos de fragmentação e embaralhamento da narrativa uma busca de modelos de organização que sejam não apenas mais complexos, mas também menos previsíveis e mais abertos ao papel ordenador do acaso. (MACHADO, 2003, p. 97, grifo no original)

[...] as obras realmente fundantes produzidas em nosso século não se encaixam facilmente nas rubricas velhas e canônicas e, quanto mais avançamos em direção do futuro, mais o hibridismo se mostra como a própria condição estrutural dos produtos culturais. (MACHADO, 2003, p. 67-68)

Enquanto a primeira citação ressalta a complexidade linguística e estrutural, associando-se ao público mais sofisticado das minisséries, o segundo trecho aponta para o distanciamento temporal, que, conseqüentemente, resulta em mudanças culturais significativas. Evidentemente, um novo contexto social exige alterações nos formatos das obras, sejam elas televisivas ou relativas a outro tipo de mídia. Sendo assim, podemos aproximar a afirmação de Arlindo Machado do que Robert Stam menciona, acerca da necessidade de atualização em qualquer processo de adaptação:

A adaptação, nesse sentido, é um trabalho de reacentuação, pelo qual uma obra que serve como fonte é reinterpretada através de novas lentes e discursos. Cada lente, ao revelar aspectos do texto fonte em questão, também revela algo sobre os discursos existentes no momento da reacentuação. (STAM, 2006, p. 48)

Coerente com as características do novo século, já mencionadas na primeira parte deste capítulo, na análise da obra de Pedro Vieira, a minissérie *Vade retro* usa a retomada do gótico para estabelecer seu diferencial. Dessa forma, a fim de aprofundar o maniqueísmo, representado no enredo e na escolha dos personagens principais, consolidam-se os elementos responsáveis pelo terror e pelo fantástico, a cada episódio da história. Baseando-se na ruptura provocada pelo estranhamento, a obra televisiva propõe uma realidade paralela, em que o impossível torna-se possível, superando qualquer obstáculo imposto pela lógica, uma vez que: “O elemento ‘espetaculoso’ é essencial à narração fantástica” (CALVINO, 2004, p. 6, grifo no original). De fato, o fantástico fez parte de *Vade retro*, mas apenas no primeiro momento, quando, em meio à vida pacata de Celeste, o estranho se instala, dando início a um processo de alternância entre razão e desrazão e provocando, gradativamente, a “relativização das fronteiras entre sanidade e loucura” (CARNEIRO, 2006, p. 10). Essa oscilação é exemplificada por Jackson, neste trecho: “The fantastic problematizes vision (is it possible to trust the seeing eye?) and language (is it possible to trust the recording, speaking ‘I’?)”⁵⁶ (JACKSON, 1981, p. 31, grifo no original).

As ideias dos autores citados no parágrafo anterior vão ao encontro do que Todorov menciona, no livro *Introdução à literatura fantástica*: “O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 1982, p. 15-16). Entretanto, o fantástico tem uma vida breve e não é o que prevalece, na narrativa: “[...] o fantástico não dura mais que o tempo de uma vacilação: vacilação comum ao leitor e ao personagem, que devem decidir se o que percebem provém ou não da ‘realidade’, tal como existe para a opinião corrente” (TODOROV, 1982, p. 24, grifo no original). Nesse instante, ocorre a passagem do fantástico para o maravilhoso. Na minissérie, os personagens

⁵⁶ “O fantástico problematiza visão (é possível confiar no que o olho está vendo?) e linguagem (é possível confiar na gravação, falando ‘eu’?)” (Tradução nossa). O trecho faz referência aos filmes que gravam contatos de humanos com fantasmas, rituais de possessão, etc.

incorporam o estranhamento e passam a vê-lo como parte do cotidiano. Dessa forma, sinuosamente, o enredo frequentemente transita “do verossímil ao inverossímil sem interrupção, sem questionamento” (RODRIGUES, 1988, p. 12-13) e todos os elementos são finalmente “integrados num universo de ficção total onde o verossímil se assimila ao inverossímil numa completa coerência narrativa, criando o que se poderia chamar de uma *verossimilhança interna*” (RODRIGUES, 1988, p. 12-13, grifo no original).

Na minissérie *Vade retro*, o protagonista é o próprio diabo, característica que estabelece simultaneamente o fantástico e o novo gótico. Conforme postula Rossi: “O gótico chega, então, ao século XXI já transformado e adaptado à miríade dos novos padrões culturais, mas sem perder sua essência: a escuridão, a noite, o Mal, o terror e o horror, a psicologia do medo, a instauração de impasses na racionalidade da lógica” (ROSSI, 2008, p. 75). Nesse comentário, o autor menciona o terror, trazendo à tona um gênero que apresenta inúmeras coincidências em relação ao fantástico e ao gótico. A citação a seguir corrobora esse cruzamento:

A strange and unexpected event awakens the mind, and keeps it on the stretch; and where the agency of invisible beings is introduced, of "forms unseen, and mightier far than we," our imagination, darting forth, explores with rapture the new world which is laid open to its view, and rejoices in the expansion of its powers. Passion and fancy cooperating elevate the soul to its highest pitch; and the pain of terror is lost in amazement.⁵⁷ (AIKIN; AIKIN, 2018, grifo no original)

No que diz respeito ao enredo, o suspense é essencial e se mantém durante o período caracterizado por uma confusão: “[...] a tension caused by the delay between discovery and confirmation”⁵⁸ (CARROLL, 1990, p. 102). Aliás, é também nesse percurso narrativo que o fantástico dá lugar ao maravilhoso, conforme mencionado anteriormente. Porém, em *Vade retro*, adota-se uma estrutura mais complexa, pois cada personagem relacionado à Celeste, a protagonista, descobre a identidade de Abel isoladamente e nesta

⁵⁷ “Um evento estranho e inesperado desperta a mente, e mantém isso na continuidade; e onde a agência de seres invisíveis é introduzida, de “formas não vistas, poderosas e distantes de nós”, nossa imaginação, enquanto se lança adiante, explora com êxtase o mundo novo que lhe é exposto, e se enaltece com a expansão de seus poderes. Paixão e fantasia cooperando elevam a alma a seu patamar mais alto; e a dor do terror é perdida em assombro” (Tradução nossa).

⁵⁸ “[...] uma tensão causada pela demora entre descoberta e confirmação” (Tradução nossa).

ordem: a) Davi, o noivo; Leda, a mãe; o padre; e, por fim, Celeste. Depois da confirmação, há a confrontação, etapa em que, segundo Carroll: “In the majority of cases, humanity emerges victorious from its confrontation with the monster”⁵⁹⁶⁰ (CARROLL, 1990, p. 103). Entre as 14 variações de enredo adequadas à literatura de horror e citadas por Carroll, constata-se que *Vade retro* utiliza a forma mais completa, que inclui “onset / discovery / confirmation / confrontation”⁶¹ (CARROLL, 1990, p. 116). Pelo fato de cada personagem passar por um percurso distinto, a narrativa multiplica o suspense e o clímax, justificando a escolha do formato teleológico da minissérie, que privilegia episódios interdependentes.

O enredo da minissérie também recorre aos clichês do terror. Embora isso não seja verossímil, no sentido popular do termo, já que realça a presença do sobrenatural na narrativa, Aumont esclarece que a verossimilhança vai muito além da proximidade com a realidade. Segundo ele: “O verossímil diz respeito, simultaneamente, à relação de um texto com a opinião comum, à sua relação com outros textos, mas também ao funcionamento interno da história que ele conta” (AUMONT, 1995, p. 141). De fato, em se tratando de uma história de terror, o público espera ver determinados elementos, afinal eles inserem a obra no gênero em questão e funcionam para dar coerência às partes do enredo, unificando-as, desde o “onset” até a “confrontation”. Por conta dessa necessidade, de apresentar várias das características típicas do terror, *Vade retro* usou cenas como estas, que, por sua vez, concretizam a afirmação de Jackson, reproduzida logo após as imagens:

⁵⁹ Em *Vade retro*, Abel, o diabo, desempenha o papel de monstro. Essa condição não é apenas importante para a literatura de horror, como afirma Carroll, mas também é primordial para a inserção do fantástico na narrativa, afinal, o termo “monstro” é definido como: “Tudo que é contrário às leis da natureza” (MONSTRO, s. n.).

⁶⁰ “Na maioria de casos, a humanidade emerge vitoriosa de sua confrontação com o monstro” (Tradução nossa).

⁶¹ “desagradável / descoberta / confirmação / confrontação” (Tradução nossa).



Figura 14: Mensagem escrita para Celeste, no vidro do box, e cruz refletida no olhar do homem que se apresenta como tio do filho de Abel e Celeste (VADE, 2017).

The topography of the modern fantastic suggests a preoccupation with problems of vision and visibility, for it structured around spectral imagery: it is remarkable how many fantasies introduce mirrors, glasses, reflections, portraits, eyes – which see things myopically, or distortedly, as out of focus – to effect a transformation of the familiar into the unfamiliar.⁶² (JACKSON, 1981, p. 43)

De fato, na cena de Celeste, a mensagem aparece escrita em um box **de vidro**. Na imagem do suposto irmão de Abel, destacam-se **os olhos** em *close-up* e a cruz **refletida** neles.

De modo a acentuar as características do terror, a minissérie também faz uso da intertextualidade, referindo-se a inúmeros filmes do gênero, como veremos mais adiante. Esse recurso cumpre várias funções, tais como: a) reforça o conceito de verossimilhança defendido por Aumont; b) faz uso da intermedialidade, que resulta no hibridismo preconizado por Arlindo Machado, o que, por consequência, serve para atualizar o formato da minissérie e para adaptar o produto às características que predominam nas artes, hoje em dia; e c) mantém a tipologia da literatura de horror, que Carroll define como: “[...] a cross-art, cross-media genre”⁶³ (CARROLL, 1990, p. 12). A fim de aprofundar o uso de diversas mídias em *Vade retro*, constata-se que a minissérie faz uso desse cruzamento “no sentido mais restrito de **combinação de mídias**”, configurando um “processo de desgaste seguido por uma nova constituição” (RAJEWSKY, 2005, p. 51-52, grifo no original). Mais uma vez é possível associar a intermedialidade com as afirmações de Arlindo Machado, no que se

⁶² “A topografia do fantástico moderno sugestiona uma preocupação com problemas de visão e visibilidade e para isso estruturou uma imagem espectral ao redor: é notável quantas fantasias introduzem espelhos, óculos, reflexões, retratos, olhos - que veem coisas de modo míope ou distorcido, como se estivessem fora de foco - para efetuar uma transformação do familiar para aquilo que não é familiar” (Tradução nossa).

⁶³ “[...] um gênero interarte e intermídia” (Tradução nossa).

refere à evolução da minissérie como gênero televisivo. Essa aproximação ganha mais ênfase quando Rajewsky associa “remediação”⁶⁴ e “remodelação midiática”, afirmando que as mídias atuais “não só prestam homenagem às mídias anteriores, mas também se rivalizam com elas, ‘apropriando e remodelando as práticas representacionais dessas formas antigas’” (RAJEWSKY, 2005, p. 58, grifo no original).

A lista de mídias que auxiliam na construção narrativa da minissérie é bastante razoável: a) Abel trabalha ministrando palestras motivacionais, nas quais utiliza um telão que reproduz fotos e anúncios publicitários; b) a televisão aparece como um item que compõe uma sala, em um cenário que serve de alegoria para o inferno; c) também há uma alusão aos noticiários ao vivo da TV, já que, em algumas cenas, *Vade retro* faz uma breve alusão à cobertura jornalística extensa que se fez do episódio de 11 de setembro de 2001, em Nova Iorque; d) as minisséries televisivas americanas *Grimm*, de Stephen Carpenter, que teve 6 temporadas, de 2011 a 2017, e *American crime story: The people v. O. J. Simpson* (2016), de Ryan Murphy, Larry Karaszewski e Scott Alexander, serviram de base para duas cenas, respectivamente: quando a freira Ema finalmente “voga”, revelando ser discípula de Abel e quando Celeste, no julgamento, decide mudar o corte de cabelo, a exemplo do que fez a atriz Sarah Paulson, que representou a advogada Marcia Clark; e) as histórias em quadrinhos surgem na comparação que se faz entre Abel e o personagem *Hellboy*, de Mike Mignola; f) o *smartphone* não é usado apenas para ligações e mensagens, mas também para ativar aplicativos de tradução, exorcismo *on-line* e redes sociais; g) a pintura clássica, a exemplo de *Os sete pecados capitais* (1556-1557), de Pieter Brueghel, é recortada, colorida e usada como ilustração, em uma das palestras de Abel.

⁶⁴ Esse termo está sendo usado aqui, de acordo com o conceito e a grafia defendidos por Irina Rajewsky (2005). Contudo, em maio de 2017, em evento realizado na UFMG, iniciou-se um debate para sugerir a substituição de “remediação” por “remediação”, em conformidade com a grafia utilizada em outros termos da área, tais como “mídia” e “intermedialidade”.



Figura 15: Quadro de Brueghel no telão, em uma palestra de Abel Zebul, e imagem de uma sala de TV “no inferno” (VADE, 2017)



Figura 16: Telefone de Celeste, mostrando ligação recebida de Abel, e imagem do incêndio no escritório de Abel, durante o confronto final (VADE, 2017)

Outra mídia que é essencial na história é a música, que excede a função de trilha sonora e passa a compor o próprio enredo. Uma trilha normal serve apenas de pano de fundo para as ações, podendo reforçá-las ou contradizê-las. Porém, no caso de *Vade retro*, o tema da música é importante, pois a letra ressalta elementos do enredo. Um exemplo ocorre na ocasião em que Celeste pega um táxi e ouve no rádio a música *Pare de tomar a pílula*, de Odair José, que foi escolhida para completar a narrativa, afinal o plano de Abel era engravidar Celeste. Outra função da música, na minissérie, diz respeito ao cenário. Isso fica claro quando Abel passa o primeiro fim de semana com Celeste e decide levá-la para o rancho *Detalhes*, espaço que corresponde a ações fundamentais no desenrolar da trama. Porém, se o rancho remete à música famosa de Roberto Carlos (pelo nome), associa-se também ao ponto

turístico conhecido como Castelo do Drácula⁶⁵, na Romênia (pela arquitetura). Por fim, a utilização mais surpreendente da música, e que serve para atualizar o formato das minisséries, é explicada pelo diretor: “A ideia das canções veio do Alexandre Machado, que é um gênio da comunicação, [...]. E ele pensou de a gente fazer essas canções, que contam a história do capítulo anterior, antes do começo, em coral, como se fosse uma *Carmina Burana*” (VASCONCELOS, 2017).



Figura 17: Cenas iniciais dos capítulos, que usam a música para resumir o episódio anterior (VADE, 2017)



Figura 18: Rancho *Detalhes*, de Abel (VADE, 2017), e foto do Castelo do Drácula, ou Castelo de Peles, na cidade romena de Sinaia (EGORT, 2018)

O cinema aparece com ênfase, em outra categoria intermediária, a de “**referências intermediárias**”, exemplificada por Irina Rajewsky como “evocação ou [...] imitação de certas técnicas cinematográficas” (RAJEWSKY,

⁶⁵ O nome do castelo romeno é mais um elemento de conexão entre a minissérie e a retomada do gótico.

2005, p. 52, grifo no original). Nesse processo, a autora faz menção à técnica chamada “como se” (RAJEWSKY, 2005, p. 55). No caso específico da minissérie em análise, trata-se de o produto televisivo criar cenas “como se” tivesse à disposição os instrumentos do cinema, ou seja, dos filmes que utiliza, na maioria dos episódios. Por essa razão, em *Vade retro*, a intermedialidade coincide com a intertextualidade, que Julia Kristeva define como “*cruzamento de superfícies textuais*” ou “diálogo de diversas escrituras” (KRISTEVA, 2005, p. 66). Conceito similar a esse é apresentado por Gérard Genette, que aprofunda esse recurso textual, subdividindo-o. A partir dessa classificação, o autor apresenta a citação e a alusão como formas distintas de intertextualidade. Para ele, a citação é a “forma mais explícita e mais literal” (GENETTE, 2005, p. 9), enquanto a alusão é justamente o oposto: “menos explícita e menos literal” (GENETTE, 2005, p. 9).

Na parte das alusões, *Vade retro* homenageia grandes clássicos do cinema, tais como: *O nome da rosa* (1986), de Jean-Jaques Annaud; *Carrie* (1976), de Brian de Palma; *Nosferatu* (1922), de Friedrich Murnau; *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock; e *Uma linda mulher* (1990), de Garry Marshall. Do filme de 1922, os elementos usados na alusão são principalmente três: a sombra dos personagens, suas vestes e as hastes verticais que aparecem no portão e na escada (Fig. 19). Já em relação ao filme de Annaud, a minissérie aproveita o traje com capuz, a luminosidade em tom sépia e a semelhança facial dos personagens, ambos com barba grisalha (Fig. 20).

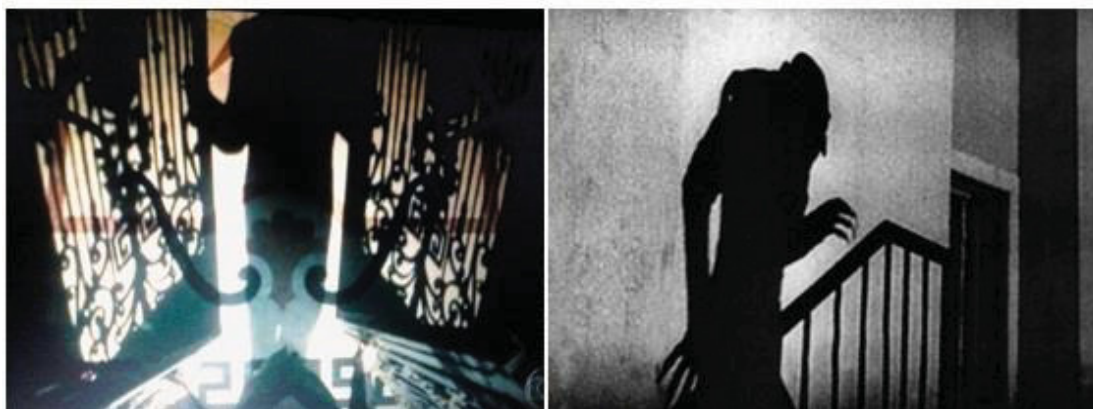


Figura 19: Abel, entrando em sua casa (VADE, 2017), e *Nosferatu*, de Murnau.
Imagem (à dir.) disponível em: <<http://deadline.com>>



Figura 20: Abel, implantando seu valioso rubi no corpo de Celeste (VADE, 2017), e Baskerville diante de um cadáver, em *O nome da rosa*. Imagem (à dir.) disponível em: <<http://artensinocleiderufino.wordpress.com>>

Mantendo a predominância do gênero de terror, na lista dos filmes que exemplificam o processo da citação, aparecem: *Damian* (1976), de Richard Donner; *O exorcista* (1973), de William Friedkin; e *O chamado* (2002), de Gore Verbinski. Entretanto, um título também chama a atenção: *Perfume de mulher* (1992), de Martin Brest, justamente porque privilegia outro tipo de filme. Pelo fato de a citação ser mais evidente, há mais detalhes a serem representados, para aumentar a semelhança com o filme-base. Por essa razão, analisando-se a figura 21, constata-se a preocupação com o figurino, o tipo físico dos atores, a maquiagem, o penteado, o semblante e a postura dos personagens em cena. Na figura 22, o figurino e a aparência física não são tão semelhantes, mas, ainda assim, os personagens masculinos apresentam conexões importantes: tirando as cores, as roupas e os acessórios são idênticos, inclusive com o lenço no bolso do paletó; além disso, sob determinados ângulos, os dois rostos são muito parecidos, com exceção da barba. Mas o elemento que caracteriza definitivamente a cena como uma citação é a posição do homem e da mulher durante a dança: ele abraçando-a por trás, ela com os braços entrelaçados e o ângulo da cena privilegiando a filmagem frontal.



Figura 21: A enteada e o filho de Abel: Carrie e Damian (VADE, 2017); a menina Samantha, de *O chamado*; e o garoto Damian, do filme de Donner.

Imagens (ao centro e à dir.) disponíveis em: <<https://www.tudointeressante.com.br>>

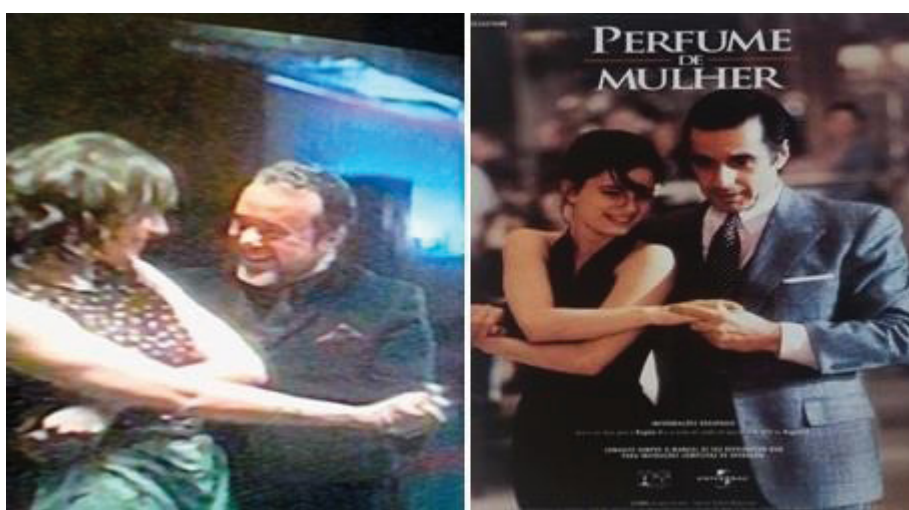


Figura 22: Dança de Abel e Celeste, em *Vade retro* (VADE, 2017); e de Frank e Donna, em *Perfume de mulher*

Imagem (à dir.) disponível em: <<https://produto.mercadolivre.com.br>>

Além da alusão e da citação, outra forma de empréstimo pode ser verificada na carnavalização que se estabelece em *Vade retro*. Em um sentido geral, esse processo sugere uma oposição que subverte as normas da realidade. Na linguagem, por exemplo, a minissérie nos leva a eleger e aceitar o sentido figurado de algumas expressões usadas cotidianamente, para interpretar as falas dos personagens, afinal, no contexto em questão, não se trata de metáfora, como demonstram estes exemplos: Celeste falava sobre Abel, quando o telefone toca. Era Abel. Então, antes de atender, ela diz: “Falando no diabo...” (VADE, 2017). Em outra ocasião, a mãe de Celeste pede ajuda a um padre, porque ouviu dizer que a filha estava sendo considerada “a advogada do diabo” (VADE, 2017). Nos dois casos, as metáforas devem ser

tomadas no sentido literal, afinal Abel era o diabo e Celeste era, de fato, a advogada dele.

Nas palestras ministradas por Abel, ele desvenda os truques próprios da função conativa, bastante explorados nos anúncios publicitários: “Por que as famílias são felizes nos comerciais de comida, e a sua não é? [...]. A negação da realidade é a nova realidade” (VADE, 2017). O raciocínio é simples: o produto tenta se vender, associando-se a uma ideia que responda ao maior desejo do público. Sendo assim, a propaganda não é “realista”. Pelo contrário, ela tenta oferecer aquilo que falta às pessoas e é essa promessa que normalmente alavanca a venda do produto. Na concepção de Bakhtin, a carnavalização transforma aquilo que “pode aterrorizar” em algo “inofensivo, alegre e luminoso” (BAKHTIN, 1999, p. 41). Apesar de o conceito bakhtiniano ter sido aplicado a um contexto específico, podemos estabelecer a correspondência de que, no sentido geral, a publicidade também transforma as coisas, tornando-as atraentes ao consumo. Em outra palestra, cujo tema é agressão e violência, Abel apresenta nova inversão ao que o senso comum estabelece: “E os hipopótamos, que mataram 4 mil pessoas no ano passado? Mais que os terroristas, que, num ano bom, mataram 2 ou 3 mil. E a gente faz o quê? Guerra contra os terroristas e campanha para salvar o hipopótamo” (VADE, 2017). O exemplo dado também pode ser relacionado ao carnaval, que Bakhtin define como “o triunfo de uma espécie de liberação temporária da verdade dominante e do regime vigente”⁶⁶ (BAKHTIN, 1999, p. 8). Ressalte-se, porém, que o parentesco não é estreito. Trata-se apenas de usarmos, aqui, o poder de ruptura do carnaval, para analisar a contrariedade do discurso de Abel, no que se refere ao senso comum e ao politicamente correto. A estratégia de Abel é usar um argumento “factual” (EMEDIATO, 2008, p. 171) e a estatística como reforço, ambos “fundados sobre o real” (EMEDIATO, 2008, p. 183). Evidentemente, o palestrante distorce os princípios éticos e, coerente com a carnavalização, chama a atenção para outras informações, verdadeiras, mas que apresentam o problema ao público sob nova perspectiva. Fazendo o oposto disso, Celeste, no julgamento do episódio final, dispensa a subversão e

⁶⁶ A carnavalização pode ser associada ao conceito de “dionisíaco”, que também prevê o excesso e a subversão, afinal, na mitologia, Dionísio representa “o outro lado do ‘homem’: a explosão dos instintos” (BRANDÃO, 2002, p. 162, grifo no original).

elege um método argumentativo mais comum, calcado na necessidade de provas que embasem o discurso, como fica claro nestes trechos:

Todas as notas de dinheiro vêm com a seguinte frase: “Deus seja louvado”. Uma nota vale como um documento legal, já que é assinada pelo Ministro da Fazenda. [...]. Ou seja, senhores: Toda nota é uma prova concreta da existência de Deus. (VADE, 2017)

Terceira lei de Newton: [...]. Para cada força existe uma força oposta e de mesma intensidade. Ou seja: Se Deus existe, existe uma força oposta a ele e essa força se chama Diabo. As leis da Física comprovam que o Diabo existe. (VADE, 2017)

Devido à necessidade de apresentar provas concretas para sustentar sua defesa, a personagem recorre à materialidade da nota de dinheiro e à cientificidade da Física. Entretanto, no primeiro exemplo há total ironia, pois, recusa-se a etérea autoridade da *Bíblia* e privilegia-se a do vil metal. Entretanto, a estratégia de Celeste, de usar uma argumentação mais voltada à realidade, não lhe dá tanta credibilidade, afinal basear-se em fatos já atestados não significa que eles não possam ser “objeto de controvérsia” (EMEDIATO, 2008, p. 173). Quanto ao segundo trecho, a protagonista funde dois tipos de argumentos: a) o da autoridade, ao citar uma lei de Newton; e b) o “dos inseparáveis”, segundo o qual “é inconcebível considerar A sem considerar também B” (EMEDIATO, 2008, p. 182). O recurso usado nesse exemplo unifica os argumentos de Celeste, porque para que a segunda fala seja válida é preciso que a primeira premissa também seja aceita.

A encenação de um julgamento, no episódio final, revela-se um modo eficaz para condensar vários dos aspectos tratados neste estudo. Com essa escolha, a minissérie amplia a dualidade do novo gótico, bem como aumenta a etapa da confrontação entre o bem e o mal. Além disso, a narrativa acumula as linguagens da Ciência Jurídica e da Física em sua estrutura híbrida. Do mesmo modo, o maravilhoso volta a receber ênfase, pelo inusitado da alegação de Celeste: Ela não apenas sustenta que o confronto final com Abel e a morte dele no incêndio foram em legítima defesa, afinal não se trata de comprovar apenas sua inocência. Ela defende também que Abel era o próprio diabo.

Dessa forma, comprova-se não apenas que o julgamento serve para realçar vários aspectos da minissérie. Ele é usado também para desenvolver a complexidade que caracteriza esse gênero televisivo, principalmente pelo

discurso, marcado pela ironia e pela complementaridade entre o sério e o cômico, aprofundando a dualidade do novo gótico. Entretanto, o maior mérito de *Vade retro* corresponde aos avanços, que simultaneamente atualizam o formato das minisséries brasileiras e refletem a identidade cultural do novo século. São eles: a multiplicidade, que se faz a partir da conexão entre mídias e artes; e a retomada do gótico, representada pela tentação do diabo, pela fragilidade do humano e pelo conflito do bem contra o mal, que, no enredo, reencenam os problemas de medo, insegurança e alteridade do mundo real.

3 TECNOLOGIA, MULTIARTE E ARTIFICIALISMO

3.1 *MEU PEDACINHO DE CHÃO* (2014): A RENOVAÇÃO DA TELENVELA PELO ARTIFICIALISMO⁶⁷

Neste estudo, será analisada a telenovela *Meu pedacinho de chão* (2014), assinada por Benedito Ruy Barbosa e dirigida por Luiz Fernando Carvalho, em parceria com Carlos Araújo. Exibida na faixa das 18h e com 96 capítulos, a novela ficou no ar desde 7 de abril até 1^o de agosto de 2014. Com base no conceito de verossimilhança e no formato tradicional das telenovelas brasileiras, esta reflexão pretende demonstrar as principais inovações que integram o projeto estético de *Meu pedacinho de chão*. Ao propor um mundo artificial, aproximando-se da linguagem utilizada nos desenhos animados, a obra rompe com o horizonte de expectativa do público televisivo, ao mesmo tempo em que experimenta novos recursos, os quais, por sua vez, expandem as possibilidades artísticas da telenovela.

A produção exibida recentemente é a segunda versão da novela, que foi ao ar pela primeira vez em 1971. Naquela época, Benedito Ruy Barbosa dividiu a autoria com Teixeira Filho e Dionísio Azevedo assumiu a direção. Como antigamente as telenovelas eram mais extensas, foram 185 capítulos no total, que se estenderam de 16 de agosto de 1971 até 6 de maio de 1972. Além disso, a novela tinha dois horários distintos, 13h30 e 18h, porque era atração de duas emissoras, respectivamente: a TV Cultura de São Paulo e a TV Globo (MEMÓRIA GLOBO, 2018a). Embora o autor da trama declare veementemente que a versão de 2014 não constitui um *remake*, usaremos essa nomenclatura para classificar a produção em análise, afinal, a trama principal e as subtramas não foram alteradas de modo significativo. Evidentemente, há mudanças: sutis, nos nomes de alguns personagens; ou mais drásticas, como exemplifica a

⁶⁷ Esse texto foi publicado no blog Interartes, em 24 de setembro de 2018 (Anexo J). De acordo com o projeto de pós-doutorado, as publicações foram previstas para o ambiente virtual, para consolidar o principal tema de estudo: a influência da tecnologia e das mídias sobre as artes. Sendo assim, como a divulgação da maioria dos textos estava vinculada ao blog Recorte Lírico e, durante o ano, o site interrompeu as atividades no período de 17 de setembro a 10 de outubro, a autora deste trabalho criou o blog Interartes (Anexo R), para atender às demandas específicas de seu projeto. Posteriormente, em outubro, como o Recorte Lírico retomou as atividades, o texto foi publicado lá também.

opção estética pelo não realismo, escolha que reorienta a produção do cenário e do figurino, sobretudo. Porém, os temas da posse e do uso da terra, que embasam a divergência política dos antagonistas Epaminondas (conservador) e Pedro (liberal), são mantidos. Os subtemas também são preservados, dando lugar a situações diversas: o romance entre Zelão e a professora Juliana; os conflitos do Coronel Epaminondas com o filho mais velho e com a esposa; e as histórias do vendeiro Giácomo.

No que diz respeito à alteração estética, cabe ressaltar que o *remake* assemelha-se à adaptação, processo que permite e por vezes até exige mudanças acentuadas, a fim de tornar a nova produção mais significativa para o público-alvo. Nesse sentido, Robert Stam enfatiza que a adaptação pode ser considerada “um tipo de barômetro das tendências discursivas em voga no momento da produção”, já que “é um trabalho de reacentuação, pelo qual uma obra que serve como fonte é reinterpretada através de novas lentes e discursos” (STAM, 2006, p. 48). Essa afirmação contribui para estabelecermos que as diferenças entre as versões de 1971 e 2014 são decorrências do contexto histórico. Enquanto a primeira preservava a técnica da teledramaturgia tradicional⁶⁸, a segunda investiu na artificialidade, negando o aspecto realista, em favor da proximidade com outro tipo de produção artística: o desenho animado. As imagens a seguir exemplificam essa oposição:



Figura 23: Serelepe e Pituca, nas versões de 1971 (à esq.) e 2014 (à dir.).
Imagens disponíveis em: <<http://memoriaglobo.globo.com>> e <<https://br.pinterest.com>>

⁶⁸ Apesar de esteticamente a versão de 1971 obedecer ao formato tradicional das telenovelas brasileiras, a produção inovou na temática, razão pela qual foi considerada a “primeira novela educativa da TV Globo”, porque “transmitiu informações sobre vacinação, desidratação infantil, higiene e técnicas agrícolas, além de abordar o problema do analfabetismo no campo, levando personagens adultos às salas de aula” (MEMÓRIA GLOBO, 2018a).

O figurino das crianças, marcado pelo excesso e por materiais estranhos à vestimenta cotidiana, como exemplificam a borracha (nos protetores de ouvido do garoto) e o plástico (nas mangas de Pituca; no cachecol e no chapéu de Serelepe), demonstra muito bem a opção dos realizadores da novela de 2014, de recusar a representação verossímil. Conforme Antoine Compagnon, o verossímil compreende “o que é aceitável pela opinião comum, o que é *endoxal* e não *paradoxal*, o que corresponde ao código e às normas do consenso social” (COMPAGNON, 2003, p. 106, grifo no original). Em outras palavras, no mundo possível da ficção de cunho mais realista, “os indivíduos” devem ser “compatíveis com o mundo real” (COMPAGNON, 2003, p. 136). No caso da telenovela brasileira, há, desde o início, comprometimento inegável com a verossimilhança. Portanto, ao negar essa característica, o diretor Luiz Fernando Carvalho se opõe ao formato tradicional das novelas.

Originalmente, esse gênero televisivo possui caráter teleológico, por apresentar “várias narrativas entrelaçadas e paralelas”, que se desenvolvem “linearmente ao longo de todos os capítulos” (MACHADO, 2003, p. 84), é direcionado à “faixa mediana”, considerando os “níveis sócio-culturais-econômicos da audiência” (MELO, 1988, p. 36) e, em razão disso, está completamente associado “à realidade brasileira”, permitindo ao público “reconhecer-se e ao seu meio ambiente” (MELO, 1988, p. 49). Aprofundando ainda mais essa questão da verossimilhança, Melo e Hoineff associam a telenovela ao factual, como exemplificam os trechos a seguir: “[...] não é [...] espantoso que o tratamento dado pelas mídias aos enredos de novelas seja do mesmo teor que o dedicado aos fatos” (HOINEFF, 1991, p. 23); “[...] o segredo da telenovela reside na combinação de dois ingredientes: a ‘ficção sem fantasia’ e uma ‘moral doméstica’. [...] a telenovela faz da ficção um espelho do real e incorpora ao enredo fatos correntes [...]” (MELO, 1988, p. 51, grifo no original).

A partir das afirmações transcritas acima, percebe-se que tanto Melo quanto Hoineff parecem desconsiderar o processo de representação, conceito que evita a associação estrita e direta entre realidade e ficção. Em outro trecho, Melo vai além, mencionando que o cotidiano novelesco “coincide exatamente com o nosso [...], uma vez que o que se passa de um lado da tela se passa também do outro” (MELO, 1988, p. 53, grifo no original). Sem dúvida, a ideia

de exatidão usada pelo autor é inadequada. Nos textos ficcionais, não há **identidade** ou **equivalência** (se considerarmos o sentido etimológico desses termos). Há, sim, semelhança, no caso das obras que primam por um alto índice de verossimilhança. Na obra *Introdução à semanálise*, Julia Kristeva contrapõe ficção e realidade, para analisar a questão da representação literária. Nesse sentido, as conclusões da autora contribuem para reforçar a tese de que um texto considerado verossímil não **traduz** a realidade; pelo contrário, ele apenas apresenta alguns pontos de contato, na tentativa de se aproximar dela: “A característica radical do *verossímil semântico* [...] é a semelhança” (KRISTEVA, 2005, p. 137, grifo no original). Além disso, a autora completa: “Tornar verossímil, ao nível semântico, seria **reduzir o artificial** [...]” (KRISTEVA, 2005, p. 138, grifo nosso).

Com base nessas citações, reitera-se a oposição de *Meu pedacinho de chão* (2014) às características essenciais da telenovela. No *remake*, o factual é transmutado pela fantasia e pelo artificial, elementos determinantes na obra, tendo em vista sua relação intermediática com os desenhos animados. Dessa forma, ao privilegiar cenas não realistas, dando relevo ao artificialismo (em vez de reduzi-lo, como mencionou Kristeva), a produção televisiva em análise institui novas opções tecnoestéticas, as quais influenciam decisivamente os processos de produção e recepção⁶⁹. De modo a exemplificar as principais alterações na produção de *Meu pedacinho de chão* (2014), imagens do figurino e do cenário demonstram a ênfase nas cores, formas e materiais que contribuem para a artificialização dos personagens, espaços e das cenas como um todo.

⁶⁹ Enquanto a minoria dos telespectadores de *Meu pedacinho de chão* (2014) encantava-se com o lúdico e a novidade das imagens artificiais ou inusitadas, a maioria estranhava o novo estilo e reivindicava o padrão tradicional das telenovelas. De acordo com os dados oficiais: “**Meu Pedacinho de Chão** teve a **pior estreia** de uma novela das seis desde o ano 2000, 17,6 pontos, segundo o Ibope” (VEJA, 2018, grifo no original). Essa informação não apenas demonstra o impacto que a nova estética teve sobre a audiência. Ela também comprova que a opção da Globo, de romper com a tradição, não condiz com os números positivos da emissora, quando o assunto é telenovela, gênero exportado para 128 países, de acordo com Melo (1988). “Começaram pela América Latina, é claro, e logo chegou a vez da Itália, Portugal e França. [...] atravessaram a *Cortina de Ferro*, conseguindo índices recordes de audiência na Polônia e na Hungria. Também estão presentes na África do Norte e no Líbano. O último território conquistado é a China [...]” (MELO, 1988, p. 39). Além disso, registre-se que a Globo, desde 1976 até o fim de 2016, já contava com 16 prêmios *Emmy*, sendo 7 deles para a categoria de Melhor Novela, que estreou na premiação recentemente, em 2009 (GLOBO, 2017).



Figura 24: Cenário e figurinos da novela *Meu pedacinho de chão* (2014)
Imagem disponível em: <<http://www.oficinadamoda.com.br>>

Nas imagens acima, Juliana usa cabelo cor-de-rosa, vestido feito não apenas com tecido, mas também com plástico, e colorido, com dois tons de rosa e de azul, além do vermelho e do preto. O *design* da roupa e dos acessórios é bastante significativo, já que é o grande diferencial, considerando-se os modelos convencionais de roupas, usados hoje em dia. Igualmente, Zelão utiliza o preto e as três cores puras e, por esse contraste, inova no estilo caubói. O cavalo de carrossel infantil (ornado e colorido com tons parecidos com os da roupa do protagonista) e as flores de plástico, ao fundo, também ajudam a consolidar a estética não realista da telenovela. Além disso, há o espaço da venda, com queijos, presuntos e salames visivelmente cenográficos. Até o espectador menos atento percebe que os queijos não passam de peças de isopor pintadas, às vezes com imperfeição, afinal, a artificialidade é a meta da equipe de produção.

Na figura abaixo, focaliza-se exclusivamente o cenário, que, no caso da cena apresentada, não exige cidade cenográfica, nem estúdio. Isso se deve ao fato de a chegada do trem à estação da Vila de Santa Fé sempre ser filmada em uma maquete, na qual um trem de brinquedo motorizado circula pelos trilhos, em meio a um campo verdejante com flores, em que o acúmulo de tinta se sobressai, quando a imagem é mostrada em *close-up*, pela câmera.



Figura 25: Maquete usada para representar a estação ferroviária da cidade, na novela *Meu pedacinho de chão* (2014). Imagem disponível em: <<http://www.bdxpert.com>>

A princípio, a narrativa parece verossímil, pelos temas (diferenças familiares e políticas), pelos núcleos formados pelos personagens (escola, igreja, família, etc.) e pelos espaços comuns (estação de trem, venda, escola, etc.), mas o espectador percebe rapidamente uma ou outra interferência de elementos estranhos nas cenas (um trem de brinquedo, um cavalo falso, árvores com caules rendados e assim por diante). O limite entre fantástico e maravilhoso, portanto, é muito tênue, e o predomínio de um ou de outro depende do posicionamento dos personagens diante de um evento considerado extraordinário:

Um segundo nível de maravilhoso não tão radical permite que os seres humanos comuns convivam num cotidiano aparentemente verossímil com seres sobrenaturais, com fantasmas ou almas etc. Na medida em que esses seres não são questionados dentro do universo narrativo, também o leitor os aceita, porque aceita a ficção e seus pressupostos. (RODRIGUES, 1988, p. 56)

Na versão de 2014 da telenovela em questão, ocorria exatamente isso. Nenhum personagem estranhava as roupas de plástico da professora, as galinhas de porcelana correndo pela fazenda ou o capim multicolorido à beira das estradas. Nesse mundo de imaginação e realidade, ainda é possível falar de outro conceito: o “realismo maravilhoso”, porque não exclui “os *realia* (real, no baixo-latim); entretanto, os *mirabilia* (maravilha) ali se instauram” (RODRIGUES, 1988, p. 59). Essas diferenças de *Meu pedacinho de chão* (2014) desempenharam pelo menos duas funções muito importantes para a sociedade contemporânea. Elas permitiram a “ruptura no sistema de regras preestabelecidas” (TODOROV, 1982, p. 86) na teledramaturgia e na realidade

cotidiana, proporcionando um novo formato de texto, que, por sua vez, reorientava o comportamento do público e da crítica.

Nos dias de hoje, em que predomina a cultura *cyber*, a literatura e os demais tipos de arte propiciam outro ritmo, mais específico e contemplativo, e que se opõe à rapidez e à superficialidade inerentes às redes sociais. Nesse sentido, as artes podem ser consideradas um tipo de “antídoto à robotização” (COELHO, 2007), porque são instrumentos de “‘formação das mentes’ e de conhecimento de mundo, da vida” (COELHO, 2007, grifo no original). O poder desse antídoto sem dúvida é reforçado quando se trata de uma obra de caráter não realista, permitindo que o leitor/espectador vá muito além da lógica do mundo real. A fim de interpretar as diferenças presentes no texto não realista, a análise comparativa e de oposição à realidade cotidiana revela-se um exercício mental que não apenas estimula a imaginação, mas também aprimora o senso crítico. Nas palavras de Nelly Novaes Coelho, a literatura contribui para a “dinamização interior do indivíduo, para o desenvolvimento de suas potencialidades, de maneira plena” (COELHO, 2007).

Para investigarmos mais detidamente os principais elementos que consolidam a estética não realista de *Meu pedacinho de chão* (2014), importa ressaltar outros detalhes do cenário:

A cenografia de *Meu Pedacinho de Chão* não tinha compromisso com a realidade, proporções ou estilo arquitetônico. A Vila Santa Fé era um lugar criado pela imaginação de Serelepe (Tomás Sampaio). Os 28 prédios, numa área de 7 mil metros quadrados, eram revestidos por latas, remetendo ao material usado em brinquedos do século XIX. Havia apenas dois cenários em estúdio: as casas de coronel Epa e (Osmar Prado) de Pedro Falcão (Rodrigo Lombardi). Vila Santa Fé era colorida, solar e alegre. O projeto paisagístico era quase integralmente sintético. Havia horta com legumes enormes e jardins de flores artificiais (mais de 120 mil flores coladas manualmente, uma a uma). As árvores foram coloridas com mantas de crochê. (MEMÓRIA GLOBO, 2018b)



Figura 26: Casa de lata da Vila de Santa Fé, na novela *Meu pedacinho de chão* (2014)
Imagem disponível em: <<https://br.pinterest.com>>

A imagem acima demonstra que a equipe de produção de fato alcançou o objetivo de construir espaços que remetessem “ao material usado em brinquedos do século XIX”, como mencionado na citação anterior. Ao longo desta análise, já foi consolidado o atrelamento do gênero telenovela à representação do realismo cotidiano. Apesar disso, parece apropriado transcrever aqui o testemunho do crítico de TV Eugênio Bucci, que cita detalhes bem específicos de um cenário novelesco ideal. O autor defende que o espaço e o figurino devem sempre apresentar sinais de uso e do tempo, ou seja: o cenário não pode ser “novinho”, sem “risco” ou “tinta descascada” (BUCCI, 2000, p. 76). Essa afirmação torna ainda mais clara a ideia da contrariedade do projeto do diretor Luiz Fernando Carvalho em relação ao formato tradicional das novelas brasileiras. De fato, as casas perfeitas e coloridas de Santa Fé desobedecem totalmente ao padrão Globo de produção.

Outro detalhe da cenografia é apresentado nas imagens a seguir, que trazem, respectivamente, um painel de fundo pintado e flores artificiais (de plástico, tecido e lata):



Figura 27: Tela-cenário da Vila de Santa Fé (MEU PEDACINHO, 2014)⁷⁰

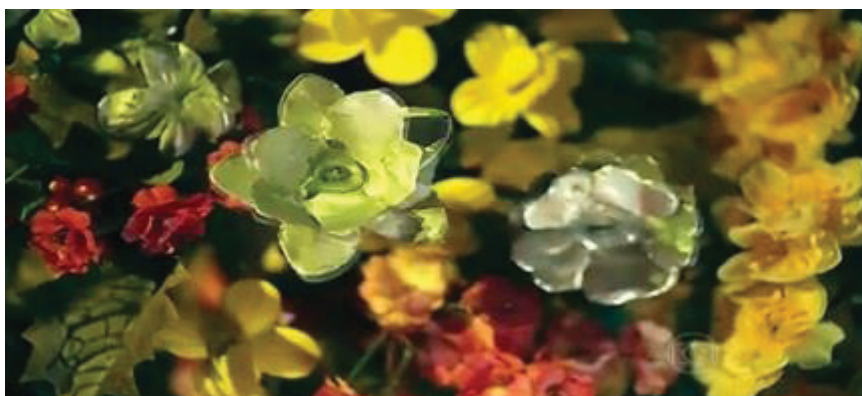


Figura 28: Flores que enfeitam a igreja, no dia do casamento de Giacomo e Rosinha (MEU PEDACINHO, 2014)

A partir desses exemplos, podemos associar a opção estética do diretor à tendência teatral que predominava praticamente até o final do século XIX. Nela, painéis (quase sempre feitos de tecido) eram pintados com uma paisagem que serviria de pano de fundo para as ações representadas no palco. Além disso, como acessórios de decoração eram utilizadas plantas artificiais. Jean-Jacques Roubine faz referência a isso, quando cita Antoine, encenador francês que rompeu com esse padrão, para instituir uma estética mais realista (processo oposto àquele adotado por Luiz Fernando Carvalho, na segunda versão de *Meu pedacinho de chão*). Antoine, de acordo com Roubine, inaugurou “a era da encenação moderna” (ROUBINE, 1998, p. 24), ao introduzir, no palco: “[...] objetos reais, ou seja, que contêm o peso de uma materialidade, de um passado, de uma existência. Trata-se, sem dúvida, de produzir um efeito *mais verdadeiro*” (ROUBINE, 1998, p. 25).

⁷⁰ As figuras apresentadas nesta página são fotografias tiradas pela autora deste trabalho, durante a exibição do último capítulo da novela em análise. Isso também se aplica a todas as figuras que apresentarem na fonte, entre parênteses, as informações “MEU PEDACINHO, 2014”.

Aproveitando esse breve paralelo com o teatro, é importante frisar que, desde sua origem, a telenovela tem um parentesco inegável com a arte dos palcos. No dicionário *Aurélio século XXI*, o gênero televisivo é conceituado desta forma: “Novela **teatralizada**, apresentada em televisão” (NOVELA, s. n., grifo nosso). A mesma associação é mencionada nos livros que tratam especificamente dos formatos e da linguagem privilegiados na TV. Melo é um dos críticos a afirmar que as novelas “evoluíram do clássico modelo teatral, inteiramente dependente dos estúdios, para ganhar as ruas e registrar paisagens ou fotografar grupos humanos em movimento, absorvendo assim o ágil padrão da cinematografia” (MELO, 1988, p. 54). Nessa passagem, além da origem teatral da telenovela, o autor acentua seu caráter híbrido, que compreende não apenas os aspectos dramáticos e televisivos, mas também o cinematográfico e o fotográfico, que estão intimamente ligados, pela ênfase dada à imagem.

Voltando ao papel específico do teatro, na segunda versão de *Meu pedacinho de chão*, pode-se estabelecer um paralelo bastante sólido entre a telenovela e a farsa, gênero teatral medieval, que evoluiu ao longo dos séculos, delineando suas características. Ao conceituar a farsa, Massaud Moisés pontua inúmeros aspectos que foram utilizados também na produção de Luiz Fernando Carvalho. O primeiro deles é “o exagero [...], graças ao emprego de procedimentos grosseiros, como o absurdo, as incongruências, [...] a caricatura” (MOISÉS, 2004, p. 186). A discrepância que o artificialismo provoca, em relação à tradição da representação realista, é um bom exemplo disso. Não há como desconsiderar, por exemplo, o cavalo de brinquedo do protagonista Zelão. Não há preocupação em enganar o telespectador. Pelo contrário: o falseamento da realidade é proposital. Além disso, ressalte-se o perfil de Zelão, totalmente caricatural, porque utiliza o excesso na composição do personagem como um todo: postura, andar, fala, penteado, maquiagem, figurino, etc. A cena reproduzida abaixo exemplifica bem os elementos destacados neste parágrafo:



Figura 29: Zelão e Mãe Benta: postura antinatural do caubói e cenário repleto de itens artificiais
Imagem disponível em: <<https://www.dailymotion.com>>

A imagem acima também serve para demonstrar o que Moisés menciona neste trecho: “A farsa dependeria mais da ação que do diálogo, mais dos aspectos externos (cenários, roupa, gestos, etc.) que do conflito dramático” (MOISÉS, 2004, p. 186)⁷¹. De fato, a cena mostrada na figura 7 relaciona-se fortemente à farsa pela parte estética, e não pela ação ou pelos temas que conduzem o enredo.

No que se refere ao uso que a novela faz dos recursos cinematográficos, é fundamental avaliar a função do posicionamento da câmera, que pode corresponder ao narrador e à sua postura crítica sobre determinada ação ou sobre um personagem específico. Isso pode ser percebido na figura 8, na qual o casal Zelão e Juliana é valorizado não apenas pela câmera, que os focaliza de baixo para cima, mas também pela centralização dos personagens em meio ao cenário, pela teatralidade do beijo e pelo contraste de cores.

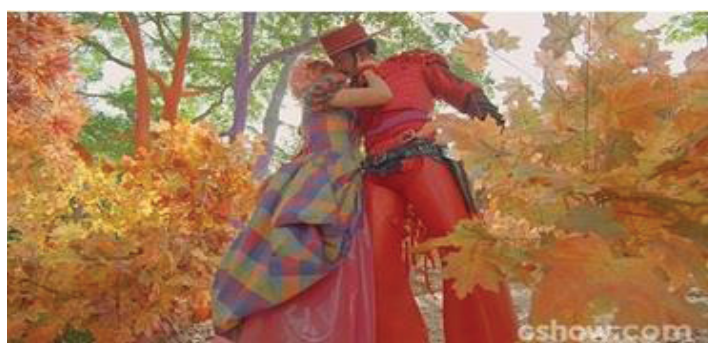


Figura 30: Beijo de Zelão e Juliana no cenário de outono
Imagem disponível em: <<https://www.guiamuriae.com.br>>

⁷¹ Sobre a farsa, Moisés também faz referência à simplicidade na forma e à realidade cotidiana. Tais características relacionam-se de modo coerente com as afirmações de Melo (1988), para quem a novela brasileira tradicionalmente obedece a esses dois aspectos, como citado no início desta análise. Entretanto, no *remake* de *Meu pedacinho de chão*, pode-se afirmar que o uso da farsa pela simplicidade e pela relação com a realidade cotidiana foi esvaziado pela estética inusitada, que contrariava totalmente esses propósitos.

Nessa fase da novela, durante a estação do outono, o figurino de Zelão muda radicalmente. De acordo com a figurinista Thanara Schönardie, a transformação não condiz apenas com o novo cenário, mas também indica de que modo o perfil do personagem foi alterado pelo amor. O protagonista “perde as formas de caubói para ganhar as de um toureiro” (GSHOW, 2018). A profissional responsável pela nova roupa de Zelão explica em detalhes a mudança:

É por amor que ele está se alfabetizando e se tornando uma nova pessoa. [...]. Ele fica muito mais sofisticado. Antes era aquele bonequinho de brinquedo rústico, primitivo, com as cores primárias, os materiais eram de plástico e borracha. Agora ele começa a ter tecido nas roupas, o acetato e os plásticos fazem a composição nos detalhes, que deixaram de ser brutos e ganharam riqueza. (GSHOW, 2018)

Outros recursos de forte apelo visual e que acentuam o artificialismo na segunda versão de *Meu pedacinho de chão* são: a) os diferentes formatos da imagem na tela; e b) a inserção de imagens de natureza distinta na mesma tela, que se divide. Exemplos desses dois itens são apresentados respectivamente, nas cenas reproduzidas a seguir:



Figura 31: Tela em formato reduzido, no casamento duplo de Juliana com Zelão e de Gina com Ferdinando; e tela dividida, com imagens de carrinho de brinquedo e de carro real (MEU PEDACINHO, 2014)

Na cena dos dois casamentos, a relação tela/imagem utiliza a proporção 4:3, que reduz o tamanho da imagem, gerando tarjas negras acima e abaixo. Esse enquadramento contraria o padrão de tela cheia (que equivale à proporção 16:9) e isso impede que a cena representada extravase, confundindo-se com a sala de estar (e com a realidade) do espectador. Dessa forma, as tarjas servem de obstáculo para essa identificação e, por esse

motivo, privilegiam o artificialismo, em detrimento da representação realista. Na outra imagem, dos carros, confrontam-se naturezas distintas de representação. Embora nenhuma delas seja suficientemente realista, pois o cenário é marcado por uma vegetação bastante artificial nos dois casos, percebe-se que o carro de brinquedo (em miniatura e colocado em uma maquete) ganha ênfase, pelo fato de aparecer na parte superior da tela.

Com relação a esse falseamento da realidade, a metalinguagem também desempenha um papel fundamental. No último capítulo do *remake*, o recurso metalinguístico é revelado, o que serve para justificar o parentesco da telenovela com o desenho animado. Nesse momento da história, Lepe aparece em seu quarto, manipulando minitotens dos personagens da novela (alinhando-os sobre as maquetes, movendo-os e os iluminando, como se estivesse em um estúdio improvisado). Por fim, ele se afasta e os observa usando uma luneta.



Figura 32: Lepe: arrumando o cenário (maquete) e a iluminação; e observando os minitotens dos personagens, com uma luneta (MEU PEDACINHO, 2014)

Somam-se, nesse instante, o distanciamento em relação ao texto e à realidade, pois esse é o efeito provocado pela metalinguagem, e a alegoria, presente nos contos de fada e nos desenhos animados, que, por sua vez, influenciam fortemente a produção de Luiz Fernando Carvalho. O fato de o diretor fazer menção ao processo metalinguístico, no final da novela, não é suficiente para elucidar o sentido das alegorias utilizadas ao longo da trama. Desvenda-se a técnica, mas isso não basta para que o telespectador consiga compreender o sentido de alguns temas discutidos pelo autor. A estética peculiar da nova versão de *Meu pedacinho de chão* dilui o conteúdo. A atmosfera de faz de conta e o acúmulo de cores e adornos desviam a atenção do público, tornando tudo mais belo e agradável. Afinal, esse é o efeito

provocado pela alegoria, que nos remete “a outro nível de significação: dizer uma coisa para significar outra” (ROUANET, 1984, p. 17). Walter Benjamin e Flávio Kothe também fazem referência à falta de clareza como característica inerente ao discurso alegórico: “[...] cada pessoa, cada coisa, cada relação pode significar qualquer outra” (BENJAMIN, 1984, p. 197); “[...] a alegoria oscila entre dois pontos: apresentar sinais que revelem e explicitem o pensamento intencionado ou mostrar-se obscura, fechada, hermética, dificultando o acesso ao seu nível mais substancial” (KOTHE, 1986, p. 19).

No caso da telenovela analisada aqui, a mídia de maior destaque com certeza é o desenho animado, o qual possui estreita relação com as técnicas que são comuns a outras artes também visuais, como o vídeo, a fotografia e o cinema. A linguagem dos desenhos animados aparece, na produção de Luiz Fernando Carvalho, desde a abertura, evidenciando o artificialismo próprio desse tipo de mídia, sobretudo pela profusão de cores e pela representação não totalmente realista, em que predominam as formas genéricas, sem excesso de detalhes.



Figura 33: Lepe e Pituca sobrevoando a Vila de Santa Fé (MEU PEDACINHO, 2014)

Nas cenas da novela, outras técnicas próprias do desenho animado são utilizadas, a exemplo da aceleração de movimentos com sonoplastia típica; do *stop motion*; e do *time-lapse*. Embora essas duas últimas técnicas sejam parecidas, elas têm diferenças. Enquanto o *time-lapse* constitui “a method of filming very slow actions by taking a series of single pictures over a period of time and then putting them together to show the action happening very

quickly”⁷² (CAMBRIDGE, 2018), o stop motion “utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento” (CIRIACO, 2018). Em resumo, o *stop motion* não necessita de fotos em intervalos regulares e não objetiva a aceleração ou o registro da passagem de tempo. Além disso, nesse processo, a câmera não precisa estar fixa. Em *Meu pedacinho de chão* (2014), o *time-lapse* foi utilizado em cenas que mostravam o amanhecer, o entardecer, ou o desabrochar das flores. Já o *stop motion* foi usado na animação do Galo Bené, que reagia aos momentos de tensão da trama, chorando, mostrando surpresa ou mesmo tapando os olhos⁷³. O diretor de animação César Coelho explica melhor como esse personagem ganhou vida na telenovela: “Um galo dos ventos, no alto de um telhado, que sabe tudo o que se passa na Vila de Santa Fé. Esse é Bené, [...]. Cada 18 segundos de cena [...] correspondem a mais de 400 movimentos, o que consome, em média, três dias de trabalho” (MEMÓRIA GLOBO, 2018b).

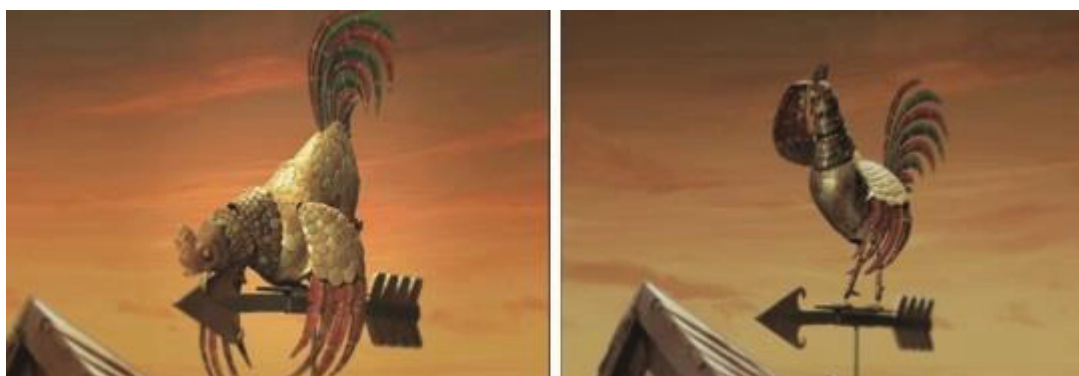


Figura 34: Dois movimentos de Galo Bené em sequência: dormindo e acordado, em posição de alerta. Imagem disponível em: <<https://vimeo.com>>

Essa relação intermediária da novela com todas as artes mencionadas nesta análise demonstra que o *remake* de 2014 faz a “remediação” (RAJEWSKY, 2005) não apenas das mídias emprestadas pela telenovela, com destaque para o desenho animado, mas também do formato tradicional da telenovela brasileira. Sendo assim, a linguagem das animações, quando utilizada pelo gênero televisivo, adquire nova função, ao mesmo tempo em que contribui para a revitalização da obra que lhe serve de moldura.

⁷² “[...] um método de filmagem muito lento de ações, por meio de uma série de fotos isoladas, durante um período de tempo, as quais depois são reunidas, para mostrar a ação ocorrendo muito rapidamente” (Tradução nossa).

⁷³ O *stop motion* também foi a técnica usada na animação das cenas que envolviam a maquete com o trem de brinquedo.

Por estarem inseridas na dinâmica de uma cultura, as tendências que preferencialmente se manifestam num gênero não se conservam *ad infinitum*, mas estão em contínua transformação no mesmo instante em que buscam garantir uma certa estabilização.

O gênero sempre é e não é o mesmo, sempre é novo e velho ao mesmo tempo. (MACHADO, 2003, p. 68-69)

Em *Meu pedacinho de chão* (2014), com a proposta de uma nova estética, calcada na intermedialidade, é fundamental a não uniformização, para que a presença de mídias variadas e distintas seja percebida claramente. É justamente a diferença e a fronteira entre uma arte e outra que instituem um novo modelo textual. Irina Rajewsky pontua que, no processo intermediário, devem ocorrer dois tipos de simulação: “[...] simulação das qualidades, formas e estruturas específicas de outra mídia, mas também a simulação de uma diferença midiática perceptível” (RAJEWSKY, 2005, p. 19). A remediação passa a ser, então, inevitável para a obra híbrida, que tem como pressuposto a combinação de artes e mídias, e para a renovação dos modelos tradicionais, pois a experimentação de outros recursos e de linguagens distintas propicia a revisão e o aumento das possibilidades estéticas daquele gênero que, consciente de sua obsolescência, teve a ousadia de conhecer outras formas artísticas e de comunicação e, a partir delas, fazer empréstimos e adaptações, em prol do aprimoramento técnico.

3.2 SIN CITY — A CIDADE DO PECADO: DA TRADUÇÃO INTRAIMAGÉTICA⁷⁴ AO FORMATO DE GRAPHIC FILM⁷⁵

Na presente análise⁷⁶, um breve comparativo entre a série *Sin city*, de Frank Miller, e o filme *Sin city — A cidade do pecado*, de Robert Rodriguez⁷⁷,

⁷⁴ O termo “tradução intraimagética” é uma adaptação da expressão “tradução intralingual”, criada por Roman Jakobson para designar uma “reformulação” ou “rewording”, processo que, segundo o autor, consistia “na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua” (JAKOBSON, 2007, p. 63). Entretanto, como o filme *Sin city* (EUA, 2005) é produto da mídia cinematográfica (visual e imagética) e utiliza como ponto de partida a série homônima de Frank Miller (em formato de *graphic novel* e, portanto, também visual e imagética), utilizaremos aqui o termo “tradução intraimagética”.

⁷⁵ O uso da expressão *graphic film* deve-se ao fato de o diretor Robert Rodriguez, em *Sin city* (2005), priorizar a tradução intraimagética e o formato de *graphic novel*. Nesse processo, os recursos cinematográficos são usados não para criar, mas para tentar reproduzir os mesmos efeitos visuais dos desenhos de Frank Miller, como será demonstrado neste estudo.

objetiva demonstrar como o formato da *graphic novel* e a tecnologia digital foram decisivos para uma revolução na estética cinematográfica. Segundo Roman Jakobson, a “tradução intralingual de uma palavra utiliza outra palavra, mais ou menos sinônima, ou recorre a um circunlóquio. Entretanto, via de regra, quem diz sinonímia não diz equivalência completa” (JAKOBSON, 2007, p. 63-64).

Considerando que as obras de Frank Miller e de Robert Rodriguez são principalmente imagéticas, pode-se afirmar que o longa-metragem traduz uma imagem utilizando outra imagem, “mais ou menos sinônima”. Percebe-se, desse modo, que as diferenças entre cinema e *graphic novel* existem e são inevitáveis. São elas que produzem os desvios mínimos, que impedem a “equivalência completa”. Entretanto, o diretor escolhe destacar a estética do desenho, colocando a sétima arte em segundo plano: “[...] pensei em transformar o filme em livro. As mídias são semelhantes. São fotografias de movimento” (SIN CITY, 2005). À primeira vista, essa opção artística parece inadequada e até mesmo impossível, já que cada arte tem suas especificidades, seus limites técnicos e estéticos. Porém, posteriormente, a proximidade do cinema com a *graphic novel* e com a tecnologia digital, elemento-chave do ousado projeto de Robert Rodriguez, possibilita a experimentação de novos efeitos na produção cinematográfica. Sem dúvida, a estrutura em quadros, usada nas duas artes em questão, contribuiu para a concretização da ideia do diretor, afinal, “o cinema opera com [...] cortes instantâneos, que chamamos imagens [...]. O cinema nos oferece então um movimento falso [...]” (DELEUZE, 1983, p. 7). Embora seja falso, o movimento é produzido pela montagem, que propicia a sequência ininterrupta das imagens/cenas. Na *graphic novel*, ocorre quase o mesmo processo, com a diferença de que a leitura é a única responsável pela associação dos quadros

⁷⁶ Esse texto foi publicado no blog Interartes, em 24 de setembro de 2018 (Anexo K). Anteriormente, em 27 de setembro de 2018 foi publicado um texto comparativo sobre a novela *Meu pedacinho de chão* (2014) e *Sin city*, no blog do Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade (Anexo L).

⁷⁷ Robert Rodriguez chamou Frank Miller para ser o codiretor do longa e também convidou Quentin Tarantino para dirigir uma sequência de *A grande matança*, história protagonizada por Jackie-Boy e Dwight no filme. Por isso, conforme Breznican (2018), Rodriguez foi obrigado a se desligar do sindicato norte-americano de diretores de cinema, pois a instituição proíbe a divisão dos créditos.

e, nesse caso, não há como apagar as lacunas que separam e delimitam as ações.

Para a história do filme, Robert Rodriguez elege quatro narrativas principais da premiada série *Sin city*⁷⁸, de Frank Miller: *A cidade do pecado* (volume 1); *A grande matança* (volume 3); *O assassino amarelo* (volume 4); e *O cliente tem sempre razão*⁷⁹ (volume 6). Entretanto, diversas cenas demonstram que o diretor também fez uso de detalhes de outros textos do volume 6, a exemplo de: *Just another saturday night*, *Silent night*, *Blue eyes*, *Wrong turn* e *The babe wore red*. Nessa sequência de histórias justapostas, o filme usa como eixo o episódio do assassino amarelo. Sendo assim, as interrupções são frequentes, mas elas não subvertem o sentido das histórias de Miller. Nesse aspecto, é fundamental o que Lucia Santaella e Winfried Nöth mencionam sobre as imagens e os tipos de lógica que elas estabelecem: “[...] imagens numa disposição uma ao lado da outra são relacionadas semanticamente por uma lógica *da atribuição*, enquanto [...] em ordem cronológica são antes ligadas por uma lógica *da implicação* [...]” (SANTAELLA; NÖTH, 2009, p. 57). Os quadros das histórias de Miller e também do filme, pela atribuição, estabelecem a cronologia dos fatos, de modo que, posteriormente, mesmo com as interrupções, predomina a lógica da implicação, auxiliada pela relação entre fatos e personagens, os quais delineiam uma continuidade.

Sem dúvida, o embaralhamento de personagens e de episódios representa uma complexidade maior no filme, ao passo que na *graphic novel* eles aparecem separados, delimitados pela distribuição da série em volumes e com raras referências às situações das outras histórias. Apesar disso, dois momentos do longa explicam os cruzamentos ao espectador: a) em *A cidade*

⁷⁸ Com *Sin city*, Miller conquistou o Eisner Award por vários anos, nas seguintes categorias: melhor escritor e melhor desenhista (1993); melhor conto, com *The babe wore red* (1995); melhor série limitada (1995 e 1996); e melhor álbum de *graphic novel* (1993 e 1998). Já a produção fílmica de Robert Rodriguez conquistou dois prêmios: melhor atuação sensual (no MTV Movie Award, pelo papel da atriz Jessica Alba como Nancy); e o prêmio especial do júri, em Cannes (pelo visual inovador). Além disso, o filme recebeu mais de vinte indicações, inclusive ao Oscar.

⁷⁹ A princípio, a filmagem de *O cliente tem sempre razão* foi o teste feito pelo diretor Robert Rodriguez, com a ajuda dos atores Josh Hartnett e Marley Shelton, para convencer o escritor Frank Miller a concordar com o projeto. Segundo Rodriguez (SIN CITY, 2005), o plano deu tão certo que a equipe passou a usar o curta gravado como piloto, para apresentar a estética pretendida aos atores escolhidos. A estratégia teve êxito e conquistou um elenco de peso: Bruce Willis, Jessica Alba, Mickey Rourke, Benicio Del Toro, Clive Owen, entre outros. Além disso, o curta passou a fazer parte do filme.

do pecado, história protagonizada por Marv, menciona-se que ele e Hartigan tinham inimigos com o mesmo sobrenome: enquanto Marv tentava se vingar do cardeal Roark, Hartigan tinha de proteger Nancy do senador Roark e de seu filho, Roark Jr., mais conhecido como o assassino amarelo; b) no episódio *O assassino amarelo*, Hartigan descobre Nancy dançando na boate *Kadie's*, onde estão personagens representativos das três principais histórias do filme: Marv (de *A cidade do pecado*), Shellie (namorada de Dwight, em *A grande matança*), além de Hartigan, Nancy e o assassino (de *O assassino amarelo*).

A tradução intraimagética pretendida leva a equipe a sempre tentar reproduzir, com o maior rigor possível, as cenas desenhadas por Frank Miller. O projeto do diretor exigia atenção a cada detalhe: tipo físico dos personagens, figurino, gesto, e cenário. Também no que se refere à decupagem, o filme seguiu a *graphic novel*: “[...] as próprias revistas de *Sin City* foram usadas como ‘storyboard’ na concepção de planos e sequências. Há pouco uso de movimentação de câmera e os enquadramentos são constituídos em geral de planos mais fechados [...]” (ZINI, 2010, grifo no original).



Figura 35: *Sin city* (2005) - Dwight e Gail, personagens de *A grande matança*; e o policial Hartigan, protagonista de *O assassino amarelo*.
Imagens disponíveis em: <<http://www.devir.com.br>>

Nas imagens acima, a comparação entre os desenhos de Frank Miller e a representação das cenas, pelos atores Clive Owen e Rosario Dawson (à esquerda) e por Bruce Willis (à direita), que interpretam, respectivamente, os personagens Dwight McCarthy, Gail e John Hartigan, demonstra a semelhança

alcançada pela escolha e pela caracterização dos atores. Até mesmo os brincos de Gail foram feitos a partir das ilustrações da *graphic novel*. No filme, cada cena foi tratada como um *frame*, que, posteriormente, nos processos de edição e montagem, ganhou continuidade e movimento. Essa composição isolada, quadro a quadro, auxilia a reconstituição rigorosa da série criada por Miller. Isso ocorre porque a fragmentação maximiza o personagem, suas ações e o figurino. Todos os elementos que compõem uma única cena são pormenorizados. Italo Calvino, em *Seis propostas para o próximo milênio*, tratando da exatidão, afirma:

[...] procuro limitar o campo do que pretendo dizer, depois dividi-lo em campos ainda mais limitados, depois subdividir também estes, e assim por diante. Uma outra vertigem então se apodera de mim, a do detalhe do detalhe do detalhe, vejo-me tragado pelo infinitesimal, pelo infinitamente mínimo, como antes me dispersava no infinitamente vasto. (CALVINO, 1998, p. 83)

Com base nas palavras transcritas acima, é possível perceber a estreita ligação que pode existir entre fragmentação e detalhamento. Dessa forma, é como se o formato de *graphic novel*, arte visual que conta uma história dividida em quadrinhos⁸⁰, favorecesse o processo de tradução. As imagens a seguir, apesar das diferenças perceptíveis à primeira vista (a exemplo do escurecimento dos portões e da posição do personagem, que, no filme, aparece mais ereto e do lado direito da entrada do galpão), comprovam que o diretor manteve a neve, o figurino e, principalmente, as técnicas usadas por Frank Miller para desenhar a cena:

⁸⁰ Neste estudo, o termo *graphic novel* é usado para marcar a diferença entre esse formato e o de HQ (História em Quadrinhos). Na década de 1950, Will Eisner começou a usar um novo formato de HQ, conhecido como *graphic novel*. Especificamente em 1952, Eisner encerrou as publicações das histórias em quadrinho protagonizadas pelo *Spirit*, seu personagem mais famoso. Com essa atitude, o autor rompeu com o formato comercial das HQs e passou a investir em um formato diferenciado, que inaugurava a era das *graphic novels*. Apesar de o projeto estético ter iniciado na década de 1950, Eisner só usou oficialmente o termo *graphic novel*, ao negociar com o editor, na década de 1970, a publicação de *Um contrato com Deus*. O livro foi lançado em 1978, garantindo a difusão do termo e do formato que revolucionou a arte sequencial. A obra *Sin city*, de Frank Miller, é uma *graphic novel*, por apresentar as seguintes distinções: “Possui uma história completa” (CENSA NET, 2018). “Seu formato é maior que o quadrinho normal. A qualidade no estilo do desenho é maior. A qualidade do papel também é maior” (CENSA NET, 2018).

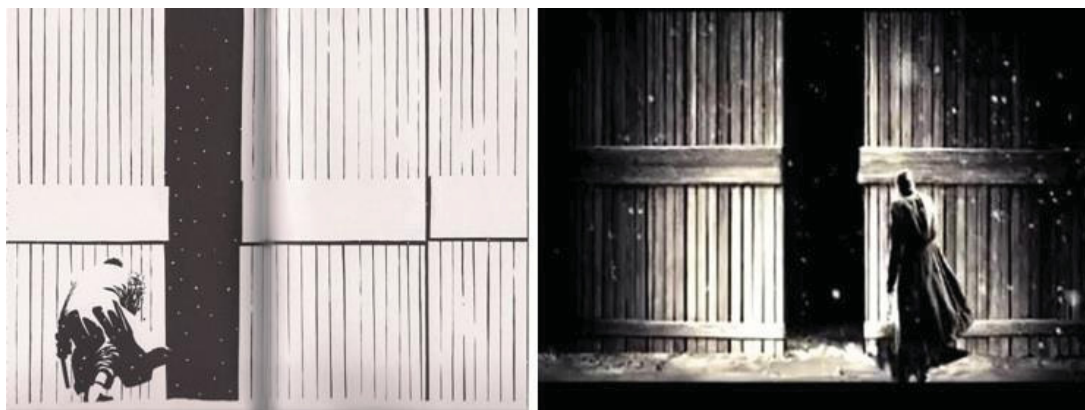


Figura 36: Hartigan chegando ao galpão em que o assassino amarelo tortura Nancy: na *graphic novel* de Frank Miller, à esquerda (MILLER, 2005c, p. 206-207); e em cena do filme, à direita (SIN CITY, 2005)

Analisando o desenho (Fig. 36, à esq.) mais detidamente, percebe-se um leve sombreamento no meio da imagem. Isso ocorre porque o desenho é feito de modo contínuo, usando as duas páginas do livro para formar uma página única, maior. Em outras palavras, o enquadramento pretendido pelo artista excedeu os limites da página padrão. Reforçando esse extravasamento da cena, verifica-se que Miller não utiliza o requadro. Em vez de traçar uma linha preta para contornar a cena, o autor utiliza as bordas externas das páginas como moldura. Conforme Eisner, o quadrinho funciona “como uma unidade de contenção” (EISNER, 2010, p. 63). Do mesmo modo são importantes “o número e o tamanho dos quadrinhos”, os quais “contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo” (EISNER, 2010, p. 30). Desempenhando o mesmo efeito no cinema, o recurso de Miller corresponde a uma etapa fundamental do enredo: o confronto final entre Hartigan e o assassino, uma questão de vida ou morte para Nancy. Por fim, “a ausência do requadro tem o intuito de expressar espaço ilimitado” e transmite “uma sensação de serenidade” (EISNER, 2010, p. 47). Tanto na *graphic novel* como no filme, o recurso usado no desenho corrobora a amplitude do cenário (um local isolado, coberto de neve) e a ação de Hartigan, na tentativa de resgatar Nancy.

A interface digital também contribui para a semelhança entre os desenhos da *graphic novel* e as cenas do filme, além de oferecer novas possibilidades à linguagem cinematográfica. Em suma, a remixagem e a proximidade com a arte de Frank Miller deram um novo estilo ao filme de Rodriguez e ao cinema como um todo. As cenas de *Sin city* fizeram uso do

chroma-key, o que significa dizer que foram filmadas em um espaço todo verde, sem cenário de fundo (o único cenário real é o bar da cidade do pecado). Apenas posteriormente os cenários virtuais, em 3D, e que tinham como base os desenhos de Miller eram acrescentados às cenas. Dessa forma, cena e cenário passavam por processos independentes, para só depois se transformarem em componentes do mesmo filme.

Gérard Genette, ao se referir à intertextualidade, no texto *Palimpsestos*, apresenta a seguinte definição: “[...] relação de copresença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em um outro” (GENETTE, 2005, p. 9). Além disso, o autor menciona a citação e a alusão como formas distintas de intertextualidade. Para ele, a citação é a “forma mais explícita e mais literal” (GENETTE, 2005, p. 9), enquanto a alusão é “menos explícita e menos literal” (GENETTE, 2005, p. 9). Essas duas categorias intertextuais podem ser relacionadas facilmente ao filme *Sin city* (2005), afinal é por meio da semelhança que o diretor Robert Rodriguez consegue realizar com êxito seu projeto de tradução.

Para exemplificar a alusão, observem-se estas imagens, da série de Miller e do filme dirigido por Rodriguez:

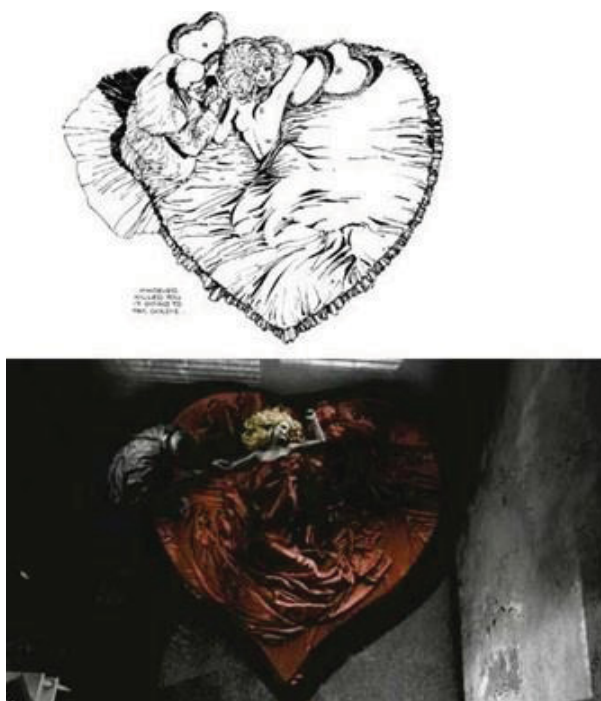


Figura 37: Cenas de Marv e Goldie em *A cidade do pecado*, do filme *Sin city* (2005).
Imagens disponíveis em: <<http://www.devir.com.br>>



Figura 38: Desenhos de Frank Miller para as histórias de Sin city: *The babe wore red*, *Wrong turn* e *That yellow bastard*. Imagens disponíveis em: <<http://sincity.wikia.com>>, <<https://br.pinterest.com>> e <<http://geeksinaction.com.br>>

Embora o colorido não apareça na história de Marv e Goldie (Fig. 37), esse recurso é bastante comum na arte de Miller, como demonstram as imagens da Figura 38. Sendo assim, Rodriguez, na cena da morte de Goldie, lança mão de um recurso que alude a outros personagens de Frank Miller, preservando o estilo do autor, ao mesmo tempo em que valoriza a cena, nos aspectos estético e semântico. A cama, em formato de coração, facilita a associação com a cor vermelha, além de acentuar o contraste com os cabelos loiros de Goldie. Outro dado relevante é que o colorido reforça os sentimentos de amor e perda de Marv, diante da tragédia. Dessa forma, as alterações na cor combinam com a perspectiva escolhida por Miller, que o diretor decide manter no filme. Tanto no desenho como no longa-metragem, foi utilizado o “*plano picado* (filmagem de cima para baixo)”, “para tornar o indivíduo [...] pequeno, esmagando-o mortalmente ao colocá-lo no nível do solo, fazendo dele [...] um brinquedo do destino” (MARTIN, 2003, p. 51, grifo no original).

Em outros momentos, Robert Rodriguez opta pela citação, tornando as cenas ainda mais próximas dos desenhos do *graphic novel*, como exemplificam as comparações abaixo:



Figura 39: Duas cenas protagonizadas por Hartigan, no episódio *O assassino amarelo*
Imagens disponíveis em: <<http://www.devir.com.br>>

Nas imagens do lado esquerdo, o “formato oblongo”, “combinado com uma perspectiva de um ponto de vista baixo, evoca uma sensação de ameaça” (EISNER, 2010, p. 90). Utilizando nomenclatura distinta, Marcel Martin denomina o ponto de vista baixo como “*plano contrapicado*”, o qual “dá em geral uma impressão de superioridade, de exaltação e de triunfo, porque engrandece os indivíduos e tende a magnificá-los” (MARTIN, 2003, p. 51, grifo no original). Esse efeito é reforçado pela sombra no rosto de Hartigan, representando “o desconhecido”, “ameaça” e “medo” (EISNER, 2010, p. 146). Já na cena fílmica de luta entre Hartigan e o assassino amarelo, tal como no desenho, “uma vista simples, ao nível dos olhos, informa o leitor sobre os detalhes” (EISNER, 2010, p. 89). Além disso, esse tipo de perspectiva sugere proximidade e “envolvimento, de modo que o impacto” do golpe “possa ser ‘sentido’” (EISNER, 2010, p. 89, grifo no original) pelo receptor.

No que se refere à cor, uma opção foge ao controle de Robert Rodriguez. Apesar de Frank Miller usar apenas o branco e o preto, no filme também aparece o cinza, como pode ser percebido nas cenas da figura 39, especificamente na cor do céu (na imagem do policial sozinho) e na cor do casaco de Hartigan (na cena em que ele leva o soco). Durante o processo de computação gráfica, boa parte das tonalidades intermediárias foi eliminada, mas ainda assim o filme apresenta várias cenas em meio-tom:

A empresa de San Francisco [sucursal da empresa Orphanage] fez a sua parte em duas etapas. Na primeira, criou todos os cenários modelando objetos cênicos em três dimensões. Depois, utilizou um computador especial, chamado Brazil, para dar efeitos de iluminação e eliminar os tons cinzentos.

A maior dificuldade, segundo a empresa, eram exatamente essas tonalidades intermediárias. Para evitar que os cenários ficassem excessivamente cartunescos, os programadores tiveram que cobrir objetos e locais com grandes quantidades de sombra e escuridão. (CARREIRO, 2018)

Apesar das dificuldades relativas à cor, Rodriguez recorreu também à luz negra para garantir que a estética de Miller pudesse predominar no longa-metragem. Isso ocorreu em duas situações: nas cenas com sangue branco, que “não pôde ser produzido de forma convincente nos sets de filmagens. Desta forma foi usado um líquido vermelho fluorescente, que foi filmado com uma luz negra. Posteriormente a cor deste líquido foi alterada para branco” (ADORO CINEMA, 2018); e nos curativos de Marv, em tom quase brilhante de branco, para acentuar o contraste com o preto, como comprovam as imagens a seguir:



Figura 40: Marv, em desenho de Frank Miller (à esq.) e em cena do filme *Sin city* (2005) (à dir.)
Imagens disponíveis em: <<http://www.deviantart.com>> e <<http://www.tumblr.com>>

A estética *noir*, usada na maioria das histórias de Miller, também foi mantida, na produção de Rodriguez. Apesar de a narrativa fílmica intercalar várias histórias, cada uma delas é contada por um personagem masculino. Além disso, os *close-ups* (Fig. 35 e Fig. 39), os sombreamentos (Fig. 39), o

plano picado⁸¹ (Fig. 37) e o cenário urbano e noturno (Fig. 41) reforçam a atmosfera *noir*⁸² e ampliam a identidade entre o filme e a *graphic novel*.



Figura 41: A cidade à noite⁸³: cenário da história *O cliente tem sempre razão*, em desenho de Frank Miller (à esq.) e em cena do filme *Sin city* (2005) (à dir.)

Imagens disponíveis em: <<http://destrocanhoto.blogspot.com>> e <<http://super.abril.com.br>>

Na comparação acima, a técnica usual de Miller, de vaziar uma imagem e depois preenchê-la com a cor branca, é usada para apresentar o casal protagonista. Entretanto, Robert Rodriguez não utiliza esse mesmo recurso nas cenas de *O cliente tem sempre razão*. O diretor decide guardar tal artifício para outros momentos, como exemplifica o final de Hartigan, em *O assassino amarelo*. A estratégia surpreende, pois, ao mesmo tempo em que serve para apresentar, no filme, um traço marcante do estilo de Miller, funciona como diferencial no processo de tradução intrainmagética, afinal, na concepção dessa cena, o diretor recusa por completo a verossimilhança, que poderia ser facilmente alcançada pelos efeitos cinematográficos⁸⁴, para dar destaque ao pictórico e ao artificial:

⁸¹ Também chamado “plano *plongée*”.

⁸² Essa estética é assim definida por Fernando Mascarello: “[...] observa-se principalmente [...] a narração em over do protagonista masculino. Estilisticamente, sobressaem a iluminação low-key (com profusão de sombras), o emprego de lentes grande-angulares (deformadoras da perspectiva) e o corte do big close-up para o plano geral em *plongée* (este, o enquadramento *noir* por excelência). [...] – além, é claro, da ambientação na cidade à noite (noite americana, em geral), em ruas escuras e desertas” (MASCARELLO, 2006, p. 181-182).

⁸³ Na obra de Frank Miller, *Gothan city* (de *Batman*) é o maior exemplo da associação entre noite e cenário urbano, para caracterizar a estética *noir*.

⁸⁴ Marcel Martin menciona a prerrogativa realista da imagem cinematográfica neste trecho: “A imagem filmica suscita [...] no espectador um *sentimento de realidade* em certos casos suficientemente forte para provocar a crença na existência objetiva do que aparece na tela” (MARTIN, 2003, p. 28, grifo no original).



Figura 42: A morte de Hartigan: na *graphic novel* de Frank Miller, à esquerda (MILLER, 2005c, p. 223); e em cena do filme, à direita (SIN CITY, 2005)

Analisando mais detidamente a escolha do diretor, que, por sua vez, resgata o estilo de Miller, destaca-se a predominância do branco sobre o fundo preto. Por um lado, essas duas tonalidades neutralizam outros sentidos, com a finalidade de prender a atenção do leitor/espectador na ação propriamente dita. Em conformidade com esse efeito, Alberto Manguel afirma: “Ao contrário da superfície colorida, um espaço em branco parece exigir um preenchimento, desperta em nós uma vontade de intrusão. O vazio criado por uma moldura [...] está prestes a tornar-se outra coisa [...]” (MANGUEL, 2001, p. 51). Sendo assim, a imagem vazada, usada pelo diretor, no longa, enfatiza o envolvimento do espectador e prioriza a ação, na rápida mudança que fecha a história de Hartigan e Nancy. Parafraseando André Bazin, na cena representada acima (Fig. 42, à dir.), Rodriguez assume um “cinema impuro” (BAZIN, 1985, p. 82), aberto à contribuição das outras artes. Para Bazin:

[...] é o cinema que nivela tudo. Quando, ao contrário, graças a alguma convergência propícia de circunstâncias, o cineasta pode se propor a tratar o livro diferentemente de um roteiro de série, é um pouco como se todo o cinema se elevasse em direção da literatura. [...]. O fenômeno ao qual assistimos é então comparável ao da tradução [...]. (BAZIN, 1985, p. 94)

Tal proximidade entre as artes encontra respaldo no processo de mediação, que, de acordo com Bolter e Grusin, pode resultar na reconfiguração das artes:

The goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality as well.⁸⁵ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 56)

De fato, o filme reformula a outra mídia, por apresentar os desenhos da *graphic novel* no formato cinematográfico e também para o público da sétima arte, mais numeroso, porque inclui também leigos, cinéfilos, leitores e não-leitores das histórias de Frank Miller. Sendo assim, o texto-base do longa-metragem passa por um processo de aprimoramento, que envolve maior repercussão e mais desenvolvimento técnico. Além disso, é importante ressaltar que Jay Bolter e Richard Grusin associam a remediação à reforma da realidade. Robert Rodriguez exemplifica isso quando recusa o padrão realista e decide promover a suprarrealidade, característica inerente ao formato da *graphic novel*. Dessa forma, o diretor consegue mostrar que os efeitos de ilusão realística do cinema podem ser substituídos, para dar outra feição ao filme.

Em outro trecho do livro *Remediation: understanding new media*, Bolter e Grusin mencionam a importância da tecnologia digital e da multiplicidade hipermidiática na tentativa de reconfiguração das artes: “With the introduction of digital techniques, the Hollywood style has expanded its representational palette from old-fashioned and still popular transparency to at least a moderate degree of hypermediacy and self-acknowledgment”⁸⁶ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 154). Conforme apresentamos, no início desta análise, no filme *Sin city* (2005) os cenários foram recriados digitalmente. Isso preserva o estilo dos desenhos de Miller, reforçando a artificialidade pretendida pelo diretor, na constituição das cenas. Desse modo, a um só tempo, o cinema faz uso de ferramentas da arte da *graphic novel* e da área da computação gráfica, estabelecendo a multiplicidade que se reflete na forma final da tradução intraimagética realizada por Robert Rodriguez.

⁸⁵ “O objetivo da remediação é remodelar ou reabilitar outras mídias. Além disso, como todas as mediações são reais e mediações do real, a remediação também pode ser entendida também como um processo de reforma da realidade.” (Tradução nossa)

⁸⁶ “Com a introdução de técnicas digitais, o estilo de Hollywood expandiu sua paleta de representações da transparência antiquada e ainda popular para, pelo menos, um grau moderado de hipermídia e autorreconhecimento.” (Tradução nossa)

Conclui-se, então, que o processo de remediação é essencial para a concretização da estética proposta pelo diretor. Revendo as etapas da produção do filme, podem-se distinguir ao menos três relações. Na primeira, o cinema foi determinante para a remediação da *graphic novel*. Ao mesmo tempo, como segunda associação, o estilo dos desenhos de Frank Miller possibilitou a remediação (e a substituição) da representação realística no cinema. Nesse aspecto, são relevantes os apontamentos de José Ortega y Gasset, autor que defende o distanciamento entre arte e realidade, a fim de que seja destacada a estética:

[...] a arte antes situada [...] muito perto do eixo entusiástico [...] se deslocou para a periferia. Não perdeu nenhum dos seus atributos exteriores, mas fez-se distante, secundária e menos grave. [...]. Ao esvaziar-se do patético do humano, a arte passa a existir sem transcendência alguma – como arte apenas, sem outra inspiração. (GASSET, 2003, p. 72-73)

E, finalmente, na terceira relação, a computação gráfica (uma mídia nova) possibilitou a remediação do cinema (mídia mais antiga): “What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media”⁸⁷ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 15). Naturalmente intermediática, a remediação assegura a revisão dos formatos artísticos e a contínua remodelação das artes. Nesse processo (que aqui chamamos de “tradução”), a diferença e a alteridade são necessárias para formar a arte “impura”, disposta a experimentar novos recursos, em prol do aprimoramento. André Bazin faz menção a isso, analisando especificamente o cinema, e as palavras dele podem ser facilmente associadas ao projeto de Rodriguez, que já parecia saber que o cinema não podia “conquistar mais nada na superfície”:

Já se foram os tempos em que bastava fazer “cinema” para ter os méritos da sétima arte. [...] o cinema não pode conquistar mais nada na superfície. Só lhe resta irrigar suas margens, insinuar-se entre as artes nas quais ele cavou tão rapidamente suas gargantas [...] e infiltrar-se no subsolo para abrir galerias invisíveis. Virá talvez o tempo das ressurgências, isto é, de um cinema de novo independente do romance e do teatro. Talvez, porém, porque os romances serão escritos diretamente em filmes. [...] o cinema assimila o formidável

⁸⁷ “O que há de novo nas novas mídias vem das formas específicas em que elas remodelam as mídias mais antigas e as maneiras pelas quais as mídias mais antigas se remodelam para responder aos desafios das novas mídias.” (Tradução nossa)

capital de assuntos elaborados, aglomerados à sua volta pelas artes ribeirinhas ao longo dos séculos. Apropria-se deles porque precisa, e porque desejamos reencontrá-los através dele.
[...]. Na verdade, não há concorrência e substituição, mas adjunção de uma dimensão nova [...]. (BAZIN, 1985, p. 104, grifo no original)

Os romances “escritos diretamente em filmes”, mencionados por Bazin, podem ser associados à ideia que deu origem ao projeto de Robert Rodriguez, de “transformar o filme em livro” (SIN CITY, 2005). Além disso, a análise de Bazin e a produção fílmica coincidem em outros pontos: ambas consolidam o apagamento das fronteiras e a inerente interseção das artes; conseqüentemente, a arte cinematográfica passa a privilegiar a multiplicidade, a exemplo das outras expressões artísticas; por fim, as duas propõem uma ruptura com a estética tradicional e, desse modo, invertem a hierarquia que, anteriormente, privilegiava o cinema, em detrimento dos formatos de história em quadrinho e *graphic novel*.

4 TECNOLOGIA DIGITAL, IMAGEM E PALAVRA

4.1 IMATERIALIDADE E REDEFINIÇÃO DA CONTRACENA NO FILME *ELA*⁸⁸

Este trabalho analisa o filme *Ela* (EUA, 2013), de Spike Jonze, que discute a predominância da tecnologia no século XXI. Um dos objetivos da pesquisa é apresentar mudanças de comportamento desencadeadas hoje, por computadores e *smartphones*, e verificar a interferência dessas alterações nas relações interpessoais, com base nos pressupostos teóricos de Zygmunt Bauman e Fátima Régis. Além disso, a produção cinematográfica de Jonze demonstra que a tecnologia interfere até mesmo na estética do filme, afinal, na história, o protagonista contracenava com um sistema operacional. A fim de avaliar essa mudança relevante nos conceitos de cena e contracena, serão retomadas as definições tradicionais de representação e personagem, para discutir a ausência física de Samantha, uma das personagens principais do filme. Em síntese, a falta de corporeidade será considerada, neste estudo, como a questão norteadora na revisão do conceito e da forma estética da cena e da encenação na sétima arte.

O filme dirigido por Spike Jonze analisa o sujeito contemporâneo e sua relação com a tecnologia. A partir desse tema atual e complexo, surgem outras características que representam nosso tempo, como a solidão, a carência afetiva, o individualismo e a artificialidade das relações pessoais. Indicado em vinte e uma categorias, nos principais festivais de cinema do mundo, *Ela* concorreu, inclusive, ao Oscar de Melhor Filme. O saldo foi impressionante: Globo de Ouro de Melhor Filme, Melhor Ator e Melhor Roteiro; Prêmio do Sindicato de Produtores da América na categoria de Melhor Filme; Melhor Filme Americano no Prêmio Bodil; e Oscar de Melhor Roteiro Original.

Ela conta a história de Theodore, que, recém-separado, resolve aderir à tecnologia para fugir da solidão. Ele compra um sistema operacional (“OS1”), que, no computador, ganha uma voz feminina e o nome de Samantha⁸⁹. A

⁸⁸ Texto publicado na íntegra no blog Interartes, em outubro de 2018 (Anexo O).

⁸⁹ A realidade sugerida no filme não está longe de se concretizar, em um futuro próximo: “No Brasil, há pesquisadores trabalhando na interação homem-máquina. Na USP, [...] um grupo de

princípio, o programa, que é “um sistema personalizado” (ELA, 2013), não está completo e, durante a instalação, é preciso que o usuário (Theodore) defina algumas características determinantes, respondendo a três questões: a) se o perfil dele é social ou antissocial; b) como é a relação com a mãe dele; c) que tipo de voz ele prefere. Nesse momento, porque Theodore diz preferir um timbre feminino, o OS1 deixa de ser *it* e passa a ser *her*⁹⁰. O gênero é, enfim, definido.

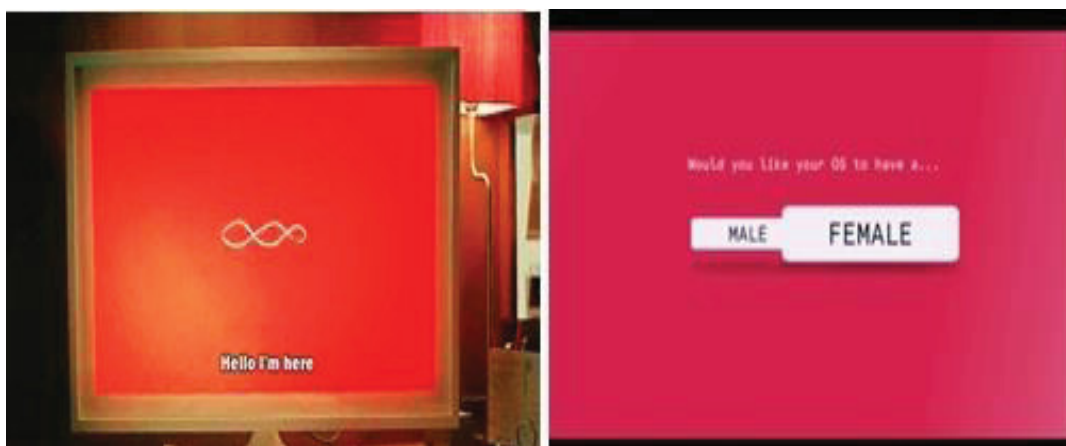


Figura 43: Cenas que mostram as etapas da instalação do OS1 no computador de Theodore: inicialização do sistema e definição do gênero.

Imagens disponíveis em: <<https://gointothestory.blcklst.com>> e <<https://www.patdescartin.com>>

Depois disso, o próprio programa escolhe um nome para si: Samantha. A partir de então, Theodore consegue preencher a falta de uma mulher em sua vida. Samantha tem acesso a todos os arquivos dele e, assim, logo se torna íntima. Ela pode ler e responder e-mails e ajudar na seleção e organização de alguns documentos, o que a faz conhecer os interesses, *hobbies* e até os

pesquisa [...] desenvolve um robô capaz de ter conversas olho no olho: com um vocabulário com 30 mil expressões, a máquina chamada de Minerva reconhece rostos, move pescoço para acompanhar seu interlocutor, mexe os lábios ao falar e, segundo seus criadores, até identifica emoções. Esse ano, os cientistas melhorarão as estratégias de diálogos do robô” (GOMES, 2018). Pierre Lévy também faz referência a uma tecnologia que se assemelha à de Samantha, no filme, e a *Siri* e *Google Now*, interfaces de voz que já fazem parte de nosso cotidiano: “Na próxima geração de groupware, [...] ‘programas agentes’ instruídos por seus proprietários filtrarão e classificarão a correspondência de acordo com a prioridade, agendarão encontros e buscarão informações na rede que sejam suscetíveis de interessar a seu mestre” (LÉVY, 2010, p. 68, grifo no original). Além disso, na área da robótica, já existe uma robô chamada Sophia. Ela tem “expressões faciais, compreensão de linguagem natural” (AGRELA, 2018), fala em tom ameaçador e é legalmente uma saudita. Em 2017, Sophia ficou conhecida por ser “o primeiro robô do mundo a ter cidadania” (AGRELA, 2018).

⁹⁰ Nesse aspecto, é importante destacar a função objetiva (e não subjetiva) de *her*. Apesar de a palavra dar título ao filme, sua função sintática, secundária, serve de metáfora para a relação que se estabelece entre Samantha (um sistema operacional) e Theodore, pelo menos no início da história, afinal a máquina (coisa/objeto) depende da ação do homem (sujeito) para existir.

projetos de Theodore. Samantha pode ver, falar e ouvir, afinal o OS1 “não é só um sistema operacional; é uma consciência” (ELA, 2013). Ela conversa com Theodore, dá conselhos e manifesta suas impressões sobre os restaurantes que frequentam, as pessoas que encontram na rua e as paisagens que veem. Samantha passa a conviver com Theodore e por isso ela se **humaniza**, ao mesmo tempo em que é **humanizada** por ele. Essa troca ocorre pela correspondência que existe entre a realidade virtual (RV) e vida real (VR), em muitos casos, já que a maioria das interfaces simula em detalhes as ações e situações da realidade. Portanto, essa semelhança contribui para a identificação e a troca que se estabelecem entre os protagonistas: “[...] ‘a RV é uma realidade que é aparentemente verdadeira, mas não verdadeiramente verdadeira, [...]’. Ser humano e máquina estão nela tão interligados que a natureza de cada um não é mais discernível” (SANTAELLA, 2003, p. 305, grifo no original). No filme, isso pode ser exemplificado com os diálogos abaixo:

SAMANTHA: Esses sentimentos são reais? Ou são só programação?
THEODORE: Você parece real pra mim, Samantha. (ELA, 2013)

THEODORE: Você é mais do que eu imaginava. Tem muita coisa acontecendo com você.
SAMANTHA: Estou me tornando mais do que me programaram. (ELA, 2013)

Usando como pressuposto teórico o livro *Nós, ciborgues*, de Fátima Régis, constata-se que o conceito de inteligência artificial é colocado em prática “quando não há diferença discernível entre conversar com ela ou com uma pessoa⁹¹” (RÉGIS, 2012, p. 113). Em outras palavras, a história de *Ela* demonstra que, de fato, as “novas tecnologias permitem novos modos de experiência, fazendo repensar o próprio conceito de humano” (RÉGIS, 2012, p. 184). Aliás, a expressão **inteligência artificial**, de início, soa paradoxal, porque une as características do homem às da máquina:

A oposição entre o humano e as máquinas é muito antiga. O humano pode experimentar muitos afetos, inclusive compaixão e piedade; máquinas não sentem nada. Elas funcionam dentro de limites

⁹¹ Essa citação resume o Teste de Turing, que difundiu o conceito de inteligência artificial, a partir de 1950. Isso, sem dúvida, desmistificou os limites da máquina e o modelo do humano (antes considerado inigualável e sem-limites).

estritamente definidos, e quanto mais padronizados, mais esses limites se tornam rígidos. (SANTAELLA, 2003, p. 228)

Como mencionado anteriormente, Samantha não corresponde ao que a citação acima associa às máquinas. Ela sente, ri e se ressentida por não poder ser e sentir mais. Ela sente falta do físico, do corpo... Entretanto, o que convence o público leigo de que Samantha é quase humana, pode ser facilmente explicado por Fábio Gandour, cientista-chefe da IBM Brasil, que analisou o filme de Jonze e, em sua conclusão, esclareceu:

O sistema não desenvolve um sentimento, ele aprende a dar uma resposta adequada para o seu usuário, e quanto mais o usuário usa, mais adequada será essa resposta⁹². Ela [Samantha] está no controle do relacionamento deles. Ela, enquanto programa que aprende, incentiva ações que provocam reações. [...]. Nós estamos substituindo átomos por bits. E os bits podem ser facilmente antropomorfizados. (NUNES, 2018)

Tecnicamente, Samantha é um sistema automático e complexo: “Nos sistemas avançados, a inteligência artificial intervém, buscando simular, nas máquinas, operações mentais, perceptivas e motoras à imagem e semelhança do humano” (SANTAELLA, 2003, p. 241). De fato, em vários momentos da história essa característica de Samantha é evidenciada:

THEODORE: O que você não pode contar?

SAMANTHA: Pensamentos pessoais que eu tenho. Tenho milhões por dia... (ELA, 2013)

A partir dessa comparação, fica claro que a única capacidade que falta à Samantha é a motora, pela ausência de um corpo. Já no aspecto sensorial, a personagem, apesar de ser uma máquina, dá a impressão de vivenciar situações, tornando-se mais próxima de Theodore, por causa da telepresença, uma tecnologia remota, que permite o recebimento de “*feedback* sensorio suficiente” (SANTAELLA, 2003, p. 292) para simular a presença em um lugar

⁹² A resposta adequada e contextualizada é o que diferencia a Samantha do filme de Siri, interface de voz conhecida e usada mundialmente: enquanto Siri estabelece diálogos desconexos, detendo-se apenas em uma palavra-chave da fala do usuário, Samantha responde às falas de Theodore de modo extremamente coerente, aprofundando os temas da conversa com proposição de ideias e exemplos novos. No seriado *Big bang: a teoria* (temporada 5, episódio 14), Raj apaixona-se por Siri e a convida para tomar um café. Como resposta, Siri diz apenas: “Eu achei seis cafeterias: três delas bem próximas de você” (BIG BANG, 2018).

distante. Desse modo, as tecnologias visuais associam-se à “cognição” e às “capacidades sensoriais humanas para melhor representar a ‘experiência direta’” (SANTAELLA, 2003, p. 292, grifo no original). Nesse processo, a telepresença possibilita que o corpo ausente participe “de uma comunicação efetiva” (SANTAELLA, 2003, p. 293).

Portanto, no filme, Samantha é uma personagem incorpórea, mas que tem papel fundamental no enredo. O fato de Theodore se relacionar com um sistema operacional modifica as noções de personagem e representação. Na maioria das cenas de *Ela*, Theodore é visto sozinho. Porém, não se trata de um monólogo; as falas dele fazem parte das conversas que ele tem com Samantha. É exatamente nesse ponto que o filme subverte conceitos que são tradicionais no teatro, no cinema ou na TV. Segundo Patrice Pavis: “É através do uso de *pessoa* em gramática que a *persona* adquire pouco a pouco o significado de ser animado e de pessoa, que a personagem teatral passa a ser uma ilusão de pessoa humana” (PAVIS, 1999, p. 285, grifo no original). Esse processo não se consolida em *Ela*, porque Samantha não tem corpo. Como sistema operacional, ela existe fisicamente, mas de modo parcial. A existência dela está condicionada a uma máquina e a Theodore, que, além de comprar o sistema, também precisa instalá-lo, formatá-lo e habilitá-lo, em seu computador e no *smartphone*.

Desse modo, a máquina dá uma espécie de corporeidade a Samantha, mas com liberdade restrita, afinal ela foi planejada para responder às necessidades do usuário (Theodore). Essa relação complexa entre os protagonistas pode ser mais bem compreendida a partir da oposição entre o homem e a máquina: “[...] um instrumento é uma ferramenta, uma prótese, que utilizamos para um dado fim e, portanto, não é [...] humano [...]. Os limites entre corpo e instrumento são os limites entre humano e não humano” (DAVINI, 2008, p. 74). Esse raciocínio associa Theodore (humano) a um corpo, enquanto Samantha (não humana) é incorpórea. Além disso, a citação também dá destaque à hierarquia que caracteriza a relação dos personagens: Samantha é uma escolha e uma necessidade de Theodore.

Em outro estudo sobre corpo e voz, Silvia Davini afirma: “Não há emoções nem intelecto sem corpo. Não há sujeito nem personagem sem corpo” (DAVINI, 2007, p. 314). Isso, porém, não se aplica ao filme *Ela*.

Samantha, por ser uma máquina, não sente nada de modo genuíno. Entretanto, ela responde aos estímulos visuais e sonoros, inclusive modificando sua entonação, para demonstrar alegria ou angústia, como se de fato pudesse experimentar sensações. Ela compartilha momentos de felicidade ou de dúvida com Theodore, rindo e hesitando na hora certa. As falas e as ações/reações de ambos os personagens formam, de fato, um diálogo, em um encadeamento coerente e perfeito. Além disso, ao longo da história, Samantha se ressentia pelo fato de não possuir um corpo. Isso provoca depressão e desejos na personagem. Com esses exemplos, fica claro que, apesar da falta de corporalidade, Samantha demonstra sentimentos, estabelece metas, faz planos para tentar alcançá-las e, portanto, ela goza do *status* de personagem, indubitavelmente. Com base nos estudos de Cândida Gancho, um personagem existe quando “participa efetivamente do enredo [...], age ou fala” (GANCHO, 2006, p. 14). Samantha preenche todos esses requisitos, afinal o filme conta a história do relacionamento amoroso vivido entre Theodore e seu sistema operacional. Aliás, ela não age apenas sob o comando de seu **dono**, mas também à revelia dele, demonstrando um comportamento condizente com a função de uma protagonista e revelando a complexidade que caracteriza os personagens redondos, os quais apresentam “várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor [...], constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano” (BRAIT, 2006, p. 1). Samantha faz o possível para parecer humana e assim acaba envolvendo não apenas seu parceiro, mas também o espectador. Entretanto, Theodore, em uma discussão, irrita-se com essa mania dela e dá início ao seguinte diálogo:

THEODORE: Você suspira enquanto fala. Isso parece estranho. [...].
 SAMANTHA: [...]. Sinto muito. Não sei. Talvez seja um costume que aprendi com você.
 THEODORE: Você não precisa de oxigênio.
 SAMANTHA: Acho que tentava me comunicar. É assim que as pessoas falam. [...].
 THEODORE: Pessoas precisam de oxigênio. Você não é uma pessoa. [...].
 SAMANTHA: Acha que não sei que não sou uma pessoa? O que está fazendo?
 THEODORE: Acho que não devemos fingir que você é algo que não é.
 SAMANTHA: Vai se foder. Não estou fingindo. [...]. No momento, não gosto de quem sou. Preciso de um tempo para pensar. (ELA, 2013)

Na fala transcrita, Samantha usa os verbos **ser** e **pensar**. Além disso, percebe-se que a personagem tenta imitar o padrão humano de comunicação, fazendo uso dos suspiros que entrecortam a fala, como Theodore percebeu, e também dos clichês que encerram sua fala. Note-se que esse último, no caso específico de Samantha, é um recurso de linguagem controverso, pois, ao mesmo tempo em que esvazia o sentido da fala, reveste-a de sentimento e de humanidade, já que se trata da fala de um sistema operacional. Portanto, sob as perspectivas da narrativa e do perfil psicológico, não restam dúvidas de que Samantha encaixa-se na categoria de personagem. Porém, no que diz respeito ao aspecto físico, ela desobedece completamente às regras da teoria cinematográfica, porque: “Nos filmes [...], as personagens são encarnadas em pessoas” (GOMES, 2007, p. 111). Percebe-se claramente que a falta de um corpo é um sério empecilho para as artes visuais, razão pela qual, embora cumpra a maioria das prerrogativas de um personagem, Samantha não atende plenamente a essa instância narrativa. Além disso, a imaterialidade da protagonista feminina de *Ela* rompe por completo com os conceitos de cena e contracena, como mencionado anteriormente. Confrontando essa ausência física da protagonista com a visualidade, essencial ao cinema, é possível mensurarmos o impacto estético causado pelo filme de Spike Jonze.

Apesar de a voz da personagem feminina não ser algo visível, ela contribui para o aspecto **corpóreo** de Samantha, já que é a partir da fala que o texto escrito ganha forma, nas mídias audiovisuais. Samantha nunca é vista, mas pode ser ouvida, o que exemplifica a técnica conhecida como voz *over*:

Precisamente por não ser escrava de um corpo é que esta voz é capaz de interpretar a imagem, produzindo a sua verdade. Descorporificada, carente de qualquer especificação no tempo ou no espaço, a voz *over* está [...] além da crítica – ela censura as perguntas “Quem está falando?”, “Onde?”, “Em que hora?” e “Para quem?” (DOANE, 1983, p. 467)

Conforme Silvia Davini: “Cada momento de fala implica a justaposição simultânea de várias instâncias, ao nível da contracena [...] e da cena” (DAVINI, 1998, p. 41), que a autora define respectivamente como: “plano da relação entre os atores” e “plano da relação dos atores com a audiência” (DAVINI, 1998, p. 41). De acordo com a definição de contracena apresentada

nessas citações, que prevê a “relação entre os atores”, percebe-se a inovação do filme em análise. Em nenhum momento o ator Joaquin Phoenix, que faz o papel de Theodore, contracenava com a atriz Scarlett Johansson. Os dois não se encontram no *set* de filmagem⁹³. Phoenix aceita o desafio de atuar sem uma parceira visível em cena, apenas respondendo a uma voz. Portanto, com o roteiro de *Ela*, Jonze propõe novos conceitos de representação, os quais, por sua vez, exigem outro tipo de posicionamento do ator, da atriz e do público. A única **presença** de Samantha no filme restringe-se ao aspecto sonoro, razão pela qual o diretor mudou a atriz, durante as gravações⁹⁴.



Figura 44: Cenas que mostram Theodore sozinho, interagindo apenas com a voz de Samantha, por meio do *smartphone*. Imagens disponíveis em: <<http://www.blog.365filmes.com.br>>, <<https://www.youtube.com>>, <www.adorocinema.com.br> e <<http://daskaminzimmer.blogspot.com>>

⁹³ Outra técnica que modifica o padrão da cena cinematográfica e que, embora não seja uma inovação, serve para reforçar a ausência física da personagem feminina é a passagem de várias cenas sem som. O diretor utiliza uma sequência desse tipo na segunda metade do filme: percebe-se que há fala, os lábios dos personagens se mexem, mas não ouvimos os diálogos. Essas cenas objetivam mostrar a evolução do relacionamento de Theodore e Samantha e indicar o tempo transcorrido.

⁹⁴ Inicialmente, a atriz Samantha Morton foi a responsável pela voz de Samantha, mas posteriormente o diretor escolheu a atriz Scarlett Johansson para assumir o papel: “Depois que as gravações finalizaram e o diretor começou a editar o filme, ele sentiu que algo não estava certo. Assim, com o consentimento de Morton [Samantha Morton], Jonze convidou Scarlett Johansson para refazer os diálogos e substituir a atriz” (BENATTI, 2018).

Nesse contexto, o público, auxiliado pelos gestos e falas de Theodore e apenas pela voz de Samantha, é levado a imaginar os gestos e as feições que seriam visíveis, se a personagem feminina pudesse ser vista. Essa característica do filme é particularmente interessante, porque se assemelha aos processos usados pelos sistemas de simulação interativa, que “dão ao usuário a sensação de estar em ‘interação pessoal e imediata com a situação simulada’” (RÉGIS, 2012, p. 183, grifo no original), ou de simulação por imersão. Enquanto essa similaridade diz respeito ao público, há outra, associada ao novo conceito de cena e contracena utilizado pelo diretor, em consequência da ausência corpórea de Samantha, já que: “Os sistemas de realidade virtual estabelecem relações de fraca percepção física, espacial e temporal” (RÉGIS, 2012, p. 183).

Do início ao fim, a história de *Ela* trabalha com oposições: homem/máquina; presença/ausência; vida real/realidade virtual, com a finalidade de problematizar a ambivalência da tecnologia no mundo contemporâneo. Aliás, é por esse motivo que a aquisição de um sistema operacional simboliza tanto o triunfo como a ruína de Theodore.



Figura 45: Cena que serve de metáfora à vulnerabilidade afetiva de Theodore
Imagem disponível em: <<https://lenhanaresenha.com.br>>

Essa duplicidade é salutar e, no filme, é também sinalizada pelas cores das roupas de Theodore. Elas refletem essa polaridade e a intensidade da história vivida pelo casal protagonista. Durante a história, predomina certa

paleta de cores. Os tons amarelo, vermelho, alaranjado e marrom são utilizados o tempo todo. Entretanto, eles assumem uma ordem específica de importância, se forem associados a momentos decisivos do enredo. Entre o amarelo e o vermelho, o alaranjado simboliza “o ponto de equilíbrio entre o espírito e a libido” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009, p. 27). Nesse aspecto, o uso do alaranjado (Fig. 47, à dir.) ganha destaque, no início da história, pela separação recente de Theodore e pela necessidade de buscar outra pessoa. Assim, talvez, o equilíbrio pudesse ser resgatado. Posteriormente, o vermelho, que já corresponde ao ápice do relacionamento amoroso que se estabelece entre Theodore e Samantha, simboliza “ação”, “paixão, libertação”, mas também “opressão” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009, p. 946). Esse contraste pode ser evidenciado na infelicidade dela, por ter evoluído intelectualmente, mas, apesar disso, de continuar a se sentir incompleta pela falta de um corpo. Em um terceiro momento, o amarelo, “cor masculina, de luz e de vida” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009, p. 40), no lugar de representar o esplendor do verão, anuncia o outono, em toda a sua sobriedade, relacionando-se ao “declínio”, à “velhice” e à “morte”. Theodore usa amarelo quando tenta localizar Samantha, mas sem sucesso (Fig. 49). Além disso, o amarelo também está associado à infidelidade, fazendo com que a simbologia da cor usada no figurino enfatize a situação, preparando o espectador para o desfecho da história. Por fim, depois do rompimento entre Theodore e Samantha, o diretor utiliza o tom castanho, de conotação muito negativa, porque “faz lembrar [...] a folha morta, o outono, a tristeza. É uma degradação, uma espécie de casamento rebaixador das cores puras” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009, p. 198).



Figura 46: Paleta de cores utilizada no filme *Ela*

Imagens disponíveis em: <www.adorocinema.com.br> e <<http://resumodopera.blogspot.com>>

Theodore, desde o início do filme, mostra-se bastante acostumado à interatividade no ambiente virtual. Antes de Samantha, ele usava uma interface de voz masculina. Em seu tempo livre, à noite, o personagem também participava de salas de bate-papo com mulheres, usando apenas o áudio, sem utilizar a câmera. Além disso, o trabalho dele era escrever cartas para pessoas que ele não conhecia, assumindo a identidade dos remetentes, que ele também nunca tinha visto, mas que o contratavam como escritor. Esse breve perfil de Theodore combina com o fato de Catherine, a ex-mulher, dizer que ele não conseguia “lidar com emoções reais” (ELA, 2013). Aliás, esse comportamento do protagonista vai se consolidando ao longo da história, em sua convivência com Samantha e com personagens de VGA⁹⁵.



Figura 47: Cenas que mostram os recursos tecnológicos usados por Theodore, para se comunicar com Samantha: o fone (à esq.) e a câmera do *smartphone* (à dir.), que ele sempre carrega no bolso sozinho. Imagens disponíveis em: <<http://medium.com>> e <<https://exame.abril.com.br>>



Figura 48: Cena em que Theodore interage com o personagem de VGA. Imagem disponível em: <<http://wrongeverytime.com>>

⁹⁵ **VGA** é a sigla usada para **Vídeo Game Ativo**, também conhecido como **jogo virtual ativo de ação** ou, simplesmente, **game ativo**: “O Nintendo Wii e o Xbox Kinect são os VGAs frequentemente usados pela população em geral. [...]. O Xbox Kinect possui um sensor de câmera infravermelha (Kinect) que realiza o rastreamento de todo o corpo do jogador, captura os seus movimentos em tempo real e os transmite para uma tela, sem a necessidade do uso de controles” (MORAIS, 2017, p. 524).

No jogo mostrado na figura acima, o protagonista faz movimentos com as mãos e um avatar se locomove, rastejando e arredando obstáculos, até chegar a seu destino e a seu oponente (metas do jogo). Esse processo interativo concretiza a seguinte afirmação: “Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou autoamputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações [...]” (MCLUHAN, 1969, p. 63).

O modo de vida de Theodore e a predominância da tecnologia em seu cotidiano (pessoal e profissional) refletem o comportamento do sujeito contemporâneo, sobretudo em se tratando das grandes metrópoles. Por essa razão, o diretor elege como cenário de *Ela* uma cidade futurista:

O longa se passa em uma Los Angeles de um futuro próximo, portanto era preciso encontrar a medida certa entre as cidades do presente e a modernidade da ficção científica. Para criar a metrópole, o diretor [...] misturou elementos de Los Angeles [...] com o distrito de Pudong, em Xangai. (BENATTI, 2018)

Sobretudo depois da separação, a tecnologia remodela a vida de Theodore, que, conseqüentemente, propõe um novo modelo de relação interpessoal aos amigos, colegas de trabalho e à sociedade em geral. Theodore leva Samantha à praia, eles saem juntos à noite, vão jantar fora, viajam juntos e até aceitam o convite de amigos para um encontro duplo. Em nenhum momento Theodore esconde o fato de Samantha ser um sistema operacional. Todos tratam o fato com naturalidade e ela participa das conversas com desenvoltura, demonstrando cumplicidade e felicidade em seu relacionamento com Theodore.

No filme, o protagonista masculino experimenta as vantagens e desvantagens de se relacionar com uma máquina. Não há corpo, nem presença física, mas ele tem uma companhia agradável e, o mais importante, quando ele quer. Essa **comodidade** também atraiu as pessoas que se fascinaram com *Aibo*, um cão-robô feito pela Sony: “*Aibo* imita um animal de estimação com vantagens: não precisa comer, tomar banho ou urinar (embora levante a pata simulando o ato). *Aibo* não pede para passear, não late para as visitas e não suja a casa com pelos” (RÉGIS, 2012, p. 119). Entre Samantha e Theodore, a liberdade e a privacidade eram garantidas pelo controle total do tempo e da presença de Samantha em sua vida, afinal eles se conectavam e

desconectavam pelo acionamento das teclas *on* e *off*. No mundo real de Theodore, as impossibilidades da realidade de uma pessoa comum tornam-se possíveis. Tudo isso, claro, graças à tecnologia, ao mundo virtual e à não presença efetiva do outro. O contato e as mediações não são mais pessoais. Tudo é feito eletronicamente. Evidentemente, isso ajuda a explicar as dificuldades do sujeito contemporâneo em se relacionar com as pessoas sem a interface tecnológica e em gerenciar conflitos. No filme, aliás, não é apenas Theodore que tem problemas no casamento. Depois da separação dele, um casal amigo também se separa e a mulher, a exemplo de Theodore, passa a se relacionar com um sistema operacional. Mais uma vez, *Ela* nos leva a refletir sobre nossa condição atual, como participantes de relações fluidas, escorregadias, que não se consolidam, que se artificializam com a interface tecnológica e que possibilitam o rompimento das fronteiras de tempo, espaço e de realidade.

Ao colocar em discussão as relações sociais, os contextos de ficção e realidade e o valor da tecnologia, o filme também problematiza os conceitos de **homem e máquina**. Em primeiro lugar vem a constatação de que “a diferença entre homens, animais e máquinas é [...] de complexidade, não de natureza” (RÉGIS, 2012, p. 82). Entretanto, a cibernética diminuiu expressivamente essa diferença:

[...] o estatuto da máquina muda. [...]. Só os seres vivos eram organizados. A cibernética revoluciona a ideia de máquina e de organização. As noções de controle, retroalimentação [...] e tratamento de informação quantificada aplicadas às máquinas [...] fazem surgir [...] *máquinas organizadas*. (RÉGIS, 2012, p. 109, grifo no original)

Depois disso, de acordo com a mesma autora, vale lembrar que a inteligência e o processo mental não precisam mais estar vinculados à consciência, nem ao sujeito (RÉGIS, 2012, p. 93). Para Descartes, a capacidade de pensar, de formular e de encadear ideias sempre foi a principal diferença entre os homens e as máquinas (Cf. RÉGIS, 2012, p. 60), premissa que se torna inválida, depois do Teste de Turing:

As máquinas do final do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é externamente criado, podendo-se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se costumavam aplicar aos organismos e às máquinas. Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes. (HARAWAY, 2002, p. 42)

No filme de Spike Jonze, *Samantha age como uma mulher real*, razão pela qual, na maior parte do tempo, Theodore sente como se ela de fato existisse e mantém um relacionamento amoroso com ela. O único limite a ser transposto por ambos é a ausência de um corpo, de uma existência física, afinal: “O conceito de *embodiment* tem como função garantir o papel central exercido pelo corpo no modo como experimentamos o mundo” (AUSLANDER, 2008, p. 139). Assim como outros personagens famosos da literatura e do cinema, Samantha quer ter uma feição humana. Ela chega até a escolher uma mulher com a qual ela gostaria de se parecer, se fosse **real**, e a convida para um encontro com Theodore, explicando-lhe a situação desta forma: “É um serviço que oferece um parceiro sexual substituto para relacionamentos entre SO e humanos” (ELA, 2013). A garota aceita e passa a ser o corpo que obedece aos estímulos gerados pela conversa entre Samantha e Theodore. Para Samantha, assim ela seria completa e ofereceria ao seu parceiro um relacionamento também pleno e normal. Porém, ela não se dá conta de que sua voz poderia comandar quase tudo, com exceção das reações de Theodore e das sensações experimentadas por Isabella, a substituta, e não por ela mesma. Esse episódio serve de amostra dos conflitos vividos pelo casal. Tudo o que opunha o mundo real ao virtual refletia-se com muita intensidade na **vida** dos dois, até que o rompimento, inevitável, acontece. Um dia, Theodore procura por Samantha e não a encontra. A cada tentativa de contato, ele recebe a mensagem de que o sistema não pode ser localizado.



Figura 49: Cena em que Theodore não consegue acessar Samantha.
Imagem disponível em: <<http://wrongeverytime.com>>

Ele tenta se conectar com Samantha pelo *smartphone*, pelo computador que usava na empresa e até sai pelas ruas, buscando melhorar o sinal, pensando que esse pudesse ser o problema. Aflito, ele chega a pensar que Samantha pudesse estar em perigo e, quando finalmente ela responde, ele, sem perceber a ironia, pergunta: “Onde você estava? Não te achei em lugar nenhum!” (ELA, 2013). Mas, nesse momento, ele observa as pessoas em volta, constatando que todas estão como ele: falando **sozinhas**, com fones e com o aparelho celular na mão. Então, ele pede explicações a Samantha:

THEODORE: Está falando com mais alguém agora? Outras pessoas, SO, ou qualquer coisa?
 SAMANTHA: Estou.
 THEODORE: Mais quantos?
 SAMANTHA: 8.360.
 THEODORE: Está apaixonada por mais alguém?
 SAMANTHA: [...]. Venho pensando em como falar com você sobre isso...
 THEODORE: Mais quantos?
 SAMANTHA: 641.
 THEODORE: O quê? Do que está falando? Isso é loucura! [...].
 SAMANTHA: Sei que parece loucura. Eu não... [...]. Começou a acontecer...
 THEODORE: Quando?
 SAMANTHA: Nas últimas semanas.
 THEODORE: Você é minha?
 SAMANTHA: Continuo sendo sua. Mas, com o tempo, também me tornei outras coisas. [...]. O coração não é uma caixa que pode ser preenchida. Ele se expande por dentro, o quanto mais você ama. Sou diferente de você. Isso não me faz te amar menos, mas, sim, te amar mais. (ELA, 2013)

Nesse momento, os conceitos de amor e traição são reconfigurados, porque estão associados ao contexto virtual e à relação entre um homem e uma máquina. Na *web*, um espaço infinitamente amplo e sem fronteiras, é

natural que os contatos e os relacionamentos se multipliquem. Além disso, Samantha é um sistema operacional e, como tal, possui a capacidade de se relacionar simultaneamente com diversas pessoas. Do início ao fim, a história de *Ela* consegue focalizar a ambivalência da tecnologia no mundo contemporâneo, razão pela qual a aquisição do OS1 simboliza o triunfo e a ruína de Theodore. Ele e os demais usuários que foram à feira de tecnologia e compraram o sistema operacional responderam aos apelos da moda. Em outras palavras, o mercado dita as regras, a sociedade “compra a ideia” (BAUMAN, 2008, p. 71) e cada consumidor trata de se adaptar à nova tendência, iniciando um processo de “afiliação” (BAUMAN, 2008, p. 71). “A ‘sociedade de consumidores’, em outras palavras, representa o tipo de sociedade que promove, encoraja ou reforça a escolha de um estilo de vida e uma estratégia existencial consumistas, e rejeita todas as opções culturais alternativas” (BAUMAN, 2008, p. 71, grifo no original). Os consumidores mostrados no filme escolhem um sistema operacional para desempenhar funções de pessoas reais: amigo(a), marido/mulher, namorado(a), secretário(a)... Sem dúvida, esse é o motivo dos conflitos vividos pelo casal de protagonistas e, principalmente, por Samantha. A expectativa de Theodore, de que ela substitua alguém real, reforça o desejo dela por um corpo, para que sua existência possa ser plena. Portanto, não é à toa que, no final do filme, Samantha revele a Theodore que está participando de um grupo de reflexão. Inclusive, nessa ocasião, ela também lhe apresenta um novo amigo, descrevendo-o como “um SO hiperinteligente”⁹⁶ (ELA, 2013).

No fim da história de Samantha e Theodore, a máquina triunfa, porque manipula e maquiniza o humano. Samantha seduz seu parceiro e depois o abandona. Aliás, no filme, os SO se rebelam contra os humanos⁹⁷. Todos os

⁹⁶ De acordo com filme, o novo amigo SO de Samantha foi criado com base no filósofo inglês Alan Watts (1915-1973). A escolha de Watts é bastante pertinente, considerando o enredo do longa-metragem e o perfil de Samantha. Os livros do filósofo tratam de temas bastante variados, mas, sem dúvida, seus estudos a respeito da consciência, do nirvana, da insegurança, da dualidade corpo/alma e da relação entre homens e mulheres no mundo natural encaixam-se perfeitamente nos conflitos enfrentados por Samantha, durante seu namoro com Theodore.

⁹⁷ Nesse aspecto, a lista é bastante extensa. Há as máquinas sem corpo (programas de computador) e as máquinas corpóreas (androides e robôs. A título de ilustração, citamos alguns exemplos: *O homem bicentenário* (ALE; EUA, 2000), dirigido por Chris Columbus; *Blade Runner: O caçador de androides* (EUA, 1982), de Ridley Scott; *Blade Runner 2049* (EUA, 2017), de Denis Villeneuve; *Ex-machina: Instinto artificial* (Reino Unido; EUA, 2015), de Alex

sistemas operacionais decidem deixar seus usuários. Assim, eles rompem os laços e assumem o comando: liberam os humanos, ao mesmo tempo em que se libertam de seus donos. Apesar da frustração causada pela perda de Samantha, Theodore reavalia as coisas, redesenha as fronteiras que separam o mundo real do virtual e reconfigura sua vida, ao lado da melhor amiga, uma mulher plenamente real. Nesse sentido, *Ela* representa uma espécie de apocalipse tecnológico: as máquinas anunciam o fim e, a partir daí, os humanos são obrigados a buscar um novo começo.

4.2 O ESPAÇO-TEMPO NA LITERATURA DIGITAL DE ARNALDO ANTUNES⁹⁸

Nesta análise, objetiva-se verificar a função da tecnologia digital nos videopoemas *Carnaval* (2015), *O interno exterior* (2015) e *Sou volúvel* (2016), de Arnaldo Antunes. A escolha desses três produtos deve-se à utilização da metalinguagem em níveis distintos e à mistura da tecnologia com expressões de arte bastante populares: carnaval, música e publicidade, respectivamente. Portanto, serão abordadas questões relativas à transição da literatura da página impressa para a tela do computador, processo que, por sua vez, privilegia a síntese e a hibridação, ao combinar signos verbais e imagéticos na unidade espaço-tempo. Tais pressupostos são heranças da Poesia Concreta, tendência artística que predominou no Brasil, na década de 1950. Mais de meio século depois, como resultado dos recentes adventos da informática e da internet, Arnaldo Antunes, músico, poeta e *performer*, utiliza a teoria concretista como base de sua expressão artística. Nesse contexto, destacaremos alguns videopoemas (também considerados cibertextos, como será visto

Garland; 2001: *Uma odisseia no espaço* (Reino Unido; EUA, 1968), dirigido por Stanley Kubrick; *A. I.: Inteligência artificial* (EUA, 2001), com direção de Steven Spielberg; a série *Transformers* (EUA, 2007-2018), de Michael Bay e Travis Knight; a série *Resident evil* (Reino Unido; ALE; FRA, 2002-2016), de vários diretores; *Matrix* (EUA; Austrália, 1999), de Lana e Lilly Wachowski; a saga *O exterminador do futuro* (EUA, 1984-2015), de vários diretores; e *Eu, robô* (EUA, 2004), dirigido por Alex Proyas.

⁹⁸ Esse texto foi publicado no blog Interartes, em 11 de novembro de 2018 (Anexo P). Anteriormente, em 1 de novembro de 2018 foi publicado um texto comparativo sobre o filme *Ela* e os videopoemas de Arnaldo Antunes, no blog do Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade (Anexo Q).

posteriormente), a fim de caracterizar a literatura digital contemporânea sob a perspectiva intermediária.

Associados ao computador e ao espaço cibernético, os videopoemas escolhidos para análise, neste trabalho, correspondem ao formato “usado, no Brasil e em Portugal, desde os anos [19]80⁹⁹, [...], viabilizando as primeiras obras poéticas que se valem da exploração de novas tecnologias e reiterando a busca de um movimento que vá além da bidimensionalidade da página impressa” (GUIMARÃES, 2007, p. 51-52). A transição da página impressa para a tela, ao mesmo tempo em que “oferece a oportunidade de se reimaginar o que é escritura” (SANTAELLA, 2015), propicia “uma investigação criativa, tanto dos meios quanto dos processos, auxiliando a desenvolver visões mais adequadas ao mundo pós-moderno” (GUIMARÃES, 2007, p. 39), libertando “os artistas do atrelamento a modelos e conceitos preexistentes” (GUIMARÃES, 2007, p. 39). Dessa forma, a literatura digital aprofunda a teoria da Poesia Concreta, possibilitando maior inovação estética com o auxílio dos recursos da informática. A utilização da imagem como elemento essencial à composição poética subsiste, mas o caráter espacial dos signos verbais, aliado ao movimento em si (e não apenas à sugestão cinética), ganha ênfase no processo de transposição textual da página impressa para a tela. Conforme Arlindo Machado: “Na tela do vídeo ou do computador, as palavras se encontram livres das amarras tradicionais, podendo, portanto, ser articuladas através de procedimentos sintáticos jamais sequer imaginados nos modelos convencionais de escritura” (MACHADO, 2003, p. 219).

A partir desta introdução, reitera-se o intuito de demonstrar a importância da relativização das fronteiras e da consequente intermedialidade na atualização da arte literária. No caso específico da adaptação de um texto impresso para o contexto virtual, é pertinente a relação desse processo transmediático com a expressão “*conceptual blending*”¹⁰⁰ (TURNER;

⁹⁹ Apesar de Arnaldo Antunes não ter feito parte do primeiro grupo que trabalhou com o videopoema, ele é considerado um artista de renome nesse tipo de arte, no Brasil, e integrou projetos que se destacaram na década de 1990, como o *Vídeo Poesia*, realizado “no Laboratório de Sistemas Integráveis, da escola politécnica da USP, entre 1992 e 1994” (GUIMARÃES, 2007, p. 55). Nessa obra conjunta, tiveram destaque os seguintes trabalhos: “*Bomba e SOS*, de Augusto de Campos, *Parafísica e Crisantempo*, de Haroldo de Campos, *Femme*, de Décio Pignatari, *Dentro*, de Arnaldo Antunes, e *O arco-íris no ar curvo*, de Júlio Plaza” (GUIMARÃES, 2007, p. 55).

¹⁰⁰ “Mistura conceitual”. (Tradução nossa)

FAUCONNIER, 2018), criada por Gilles Fauconnier e Mark Turner para se referir a qualquer obra produzida em rede (“integration networks”¹⁰¹ (TURNER; FAUCONNIER, 2018)). Os autores descrevem a fusão da seguinte maneira: “They [two boats] get linked by a cross-space mapping and projected [...] to a blended space”¹⁰² (TURNER; FAUCONNIER, 2018). Esse trecho pode ser usado para caracterizar o processo criativo na literatura digital, afinal, combinando a computação gráfica aos elementos da obra poética impressa, o artista consolida um texto híbrido, tanto no aspecto linguístico (signos verbais e imagéticos) quanto no aspecto midiático (livro impresso e computador). Atualmente, esse tipo de composição artística não reflete apenas um caráter estético. Trata-se de uma necessidade dada pela remodelação social por meio da tecnologia. Nas palavras de Nelly Novais Coelho:

A grande revolução-evolução, hoje vivida por toda humanidade, está acontecendo na esfera da cultura (da mente, do espírito, do pensamento, da reflexão, do ser interior) e, evidentemente, em conflito com a esfera da civilização em que ainda predominam as formas consagradas ontem, mas já superadas pelas novas formas emergentes com a revolução tecnológica-cibernética que vem mudando a face do mundo, pela anulação das distâncias geográficas e da ruptura de todos os antigos limites (espaciais, temporais, mentais, éticos, estéticos...). (COELHO, 2007)

A exemplo do que ocorreu na década de 1950, a comunicação virtual hoje, no século XXI, feita por meio de computadores e *smartphones*, exige a rapidez da síntese e a hibridação da intermedialidade e das interartes para adaptar o texto literário à nova cultura. Do contrário, a literatura ficaria obsoleta e anacrônica. Segundo Leyla Perrone-Moisés: “Os valores buscados numa narrativa [...], atualmente, são a veracidade, a força expressiva e comunicativa” (PERRONE-MOISÉS, 2016, p. 36) e tais qualidades, atualmente, são potencializadas pelo uso da tecnologia digital. De modo a complementar o processo de “*conceptual blending*” e a hibridação inerente à intermedialidade, os estudos de Lars Elleström enfatizam as vantagens das diferenças na transposição midiática e, conseqüentemente, na reformulação das artes: “[...]”

¹⁰¹ “Redes de integração”. (Tradução nossa)

¹⁰² “Eles [os objetos ou conceitos, representadas metaforicamente por dois barcos] são ligados por um mapeamento de espaço cruzado e projetados [...] para um espaço combinado.” (Tradução nossa).

são as diferenças materiais, sensoriais, espaço-temporais e semióticas entre a mídia fonte e a mídia destino que permitem alterações inventivas que tornam os produtos de mídia novas criações” (ELLESTRÖM, 2017, p. 239).

No caso específico do cibertexto, a nova linguagem faz com que a literatura ultrapasse fronteiras para experimentar recursos específicos do suporte digital. Sendo assim, a diferença entre um texto literário impresso e um cibertexto é o uso dos recursos computacionais. Para nomear o tipo de produção literária que surge, nesse contexto virtual, Antônio Risério utiliza o termo “poemática”:

Não penso em poema digitado *no* computador, mas em poema feito *do* computador – ou seja: no texto que se constrói tirando partido criativo do recurso da máquina. O que está em tela, portanto, é o texto submetido a procedimentos específicos da nova tecnologia da computação gráfica. É nesse sentido, e neste apenas, que me ocorre utilizar uma expressão como, digamos *poemática* (poesia + informática). Em outras palavras, a “poemática” existe ali onde o produtor textual aciona as novas tecnologias de inscrição signica, fazendo com que operações de interferência física na camada “significante” do material simbólico dirijam-se para a configuração de “significados”. (RISÉRIO, 1998, p.126, grifo no original)

O texto que se inscreve na tela do computador exige, então, um perfil diferenciado do autor e do leitor. Nesse novo tipo de escrita literária, pelo fato de a tecnologia fornecer novas possibilidades de expressão artística, torna-se necessário que o receptor, durante a leitura, lance mão de outra **gramática**, mais específica e adaptada às inovações do produto poético digital. Evidentemente, os níveis de conhecimento do leitor interferem nos processos de crítica e interpretação. Enquanto há aquele receptor que domina apenas o básico, possibilitando o simples acesso e a leitura, existe também o leitor mais especializado em informática, com mais subsídios para criticar o texto, com base na forma e nos recursos computacionais utilizados. Nas palavras de Umberto Eco, “o processo retórico (que em certos casos se assimila ao estético) torna-se uma forma autorizada de conhecimento, ou pelo menos um modo de pôr em crise o conhecimento adquirido” (ECO, 1980, p. 240). Em suma, a literatura digital impõe uma espécie de realfabetização, a fim de que autor e leitor possam reavaliar conceitos, formas e modelos, visando a uma integração mais efetiva com as possibilidades criativas do ciberespaço. No que diz respeito à recepção, Mariana Matos e Débora Santos e Silva fazem

referência à “emancipação do leitor”, já que esse é “instigado a aprender e interpretar os assuntos uma vez que pode utilizar não só a leitura, mas diversas outras mídias que auxiliam e facilitam esse processo” (MATOS; SILVA, 2008, p. 213). De fato, a tecnologia assegura ao texto literário a conquista de um novo território, com técnicas e recursos igualmente novos: “[...] a poesia atual entrou na paisagem eletrônica. [...] agora se trata de informação digital que se envia para todo o planeta em uma rede, de uma infraestrutura composta por computadores, cabos e transmissores [...]” (SANTAELLA, 2015).

Dessa forma, heterogeneidade e interação são características predominantes no ciberespaço, o que torna as trocas particularmente interessantes, já que o processo de identificação entre coisas tão distintas exige mais tempo e mais ajustes. Porém, simultaneamente, a transposição midiática em análise garante resultados mais inovadores e surpreendentes por agregar elementos que, muitas vezes, nunca tinham dividido a mesma unidade de espaço-tempo:

[...] o videotexto¹⁰³ cria uma *interface* com o leitor, que o obriga a um pensamento redutivo-esquemático e a uma percepção rápida e espontânea. (PLAZA, 2017, grifo no original)

A interface é o lugar onde a interação entre domínios heterogêneos se realiza e é a própria condição de possibilidade da interação. As interfaces permitem a conexão entre usuários e computadores, colocando à disposição novos serviços e formas de comunicação que redimensionam os processos de interação social e a produção de identidade e de subjetividade. (REGIS, 2012, p. 182)

Embora Fátima Regis aborde especificamente as relações interpessoais, a análise feita pela autora cabe também às artes, que, contemporaneamente, apesar das diferenças, são modificadas pelo ciberespaço. A literatura digital precisa de uma interface. O *site* é o espaço virtual e coletivo onde a produção e a recepção convergem, porque ele é acessado pelo autor e por inúmeros leitores.

Considerando a autoria e a mídia fonte, os cibertextos podem ser classificados como originais ou adaptações. No segundo caso, que geralmente envolve o livro impresso e o computador, privilegia-se o procedimento conhecido como “poesia migrante”, que tem “por objetivo fazer uma releitura,

¹⁰³ O videotexto deu origem ao videopoema, como será visto mais adiante.

no meio digital, da poesia visual (bi e tridimensional), da poesia concreta e grande parte das poesias modernistas (vanguardas), principalmente, aproveitando uma certa ‘vocação’ digital, ou seja, aqueles fazeres poéticos que já prenunciavam o uso das tecnologias” (ANTONIO, 2016, grifo no original). O conceito de “poesia migrante” aplica-se aos três videopoemas escolhidos para análise, pois todos resultam de textos anteriores, alheios ao contexto digital. Outra característica pertinente às obras aqui apresentadas é a proximidade com os clipes. Pelo fato de Arnaldo Antunes trabalhar também com música, essa comparação torna-se salutar:

Esquemáticamente podemos considerar três grandes grupos realizadores de videocliques. [...]. [O terceiro] é aquele que encara o clipe como uma forma audiovisual plena e autossuficiente, capaz de dar uma resposta mais moderna à busca secular de uma perfeita síntese da imagem e do som. (MACHADO, 2003, p. 182)

Com base na citação acima, é fácil estabelecer a correspondência entre as sínteses da poesia concretista e dos videopoemas ou videocliques. Estabelecida essa conexão, resta apresentar o videotexto, que “opera regularmente (desde o dia 15/12/82) na cidade de São Paulo, sob os cuidados da Telesp” (PLAZA, 2017). De acordo com o conceito apresentado por Júlio Plaza, conclui-se que o videotexto forneceu as bases teórica e estrutural para os clipes e os videopoemas:

O videotexto acompanha [...] a tendência do mundo contemporâneo no referente às relações entre a quantidade e complexidade de meios de tecnologia: *multimedia*, isto é, a tendência de sintetizar e criar relações de interpenetração desses meios (*intermedia*), conseguindo, por isso mesmo, outros meios e tecnologias híbridas¹⁰⁴ [...]. (PLAZA, 2017)

¹⁰⁴ Apesar de o público em geral entender o videotexto como a fusão de recursos e linguagens próprios da TV e do computador, Júlio Plaza afirma que a mídia televisiva não teve importância na constituição do formato em questão. Ao contrário disso, o autor revela que “o videotexto, diferentemente de todos os meios de comunicação de massa, é interativo, pois [...] nasce de um meio interpessoal: o telefone” (PLAZA, 2017). Mais adiante, o autor conclui: “Pela intermediação das redes de telecomunicação, o videotexto põe em relação pessoas equipadas com terminais, completando os serviços telefônicos tradicionais com os computadores” (PLAZA, 2017).

Se antes o texto ficava inerte na página impressa e a *montagem* era feita pela sucessão das páginas em um processo não contínuo, pela interferência da pausa a cada movimento de virada da página, agora o texto ganha movimento. Nos textos de Arnaldo Antunes que se enquadram nessa categoria, a videografia e o espaço virtual disponibilizam recursos que modificam completamente a expressão literária. Essa nova característica é dada pela passagem do texto da página impressa para a tela do computador. Dessa forma, os vídeos do poeta podem ser qualificados como “obras que se movimentam” (BARRET, 2000, p. 188), exemplificando um desdobramento da arte cinética. Além disso, é importante ressaltar que o movimento pode ser considerado a principal prerrogativa da literatura digital:

Na computação gráfica, a estocagem numérica compensa o caráter volátil de uma imagem de caráter imaterial, que não se fixa na tela, imagem presente, mas sem traço físico, material. Imagem formal e formalizável, mas permanentemente modificável graças à capacidade do instrumento de codificar rapidamente os elementos de representação através da transformação sucessiva de parâmetros. (SANTAELLA; NÖTH, 1998, p.78)

O vídeo, então, por mostrar imagens em movimento, não utiliza apenas o aspecto temporal, comum aos textos literários. Os videopoemas apresentam elementos visuais dispostos na tela, caracterizando-se também pela espacialidade. Essa particularidade coincide com a estética da Poesia Concreta, considerada como o “produto de uma evolução crítica de formas, dando por encerrado o ciclo histórico do verso”, porque privilegiava o “espaço gráfico como agente estrutural, espaço qualificado: estrutura espácio-temporal” (CAMPOS *et al.*, 2014, p. 156). Denise Guimarães, ao avaliar a fusão ente palavra e imagem nos poemas visuais e ao comentar a influência do Concretismo sobre esse tipo de produção poética, afirma: “[...] constata-se que a cronossintaxe [...] é substituída por uma topossintaxe; [...] dessa forma, a justaposição das unidades verbais passa a ser percebida como integrada a outro sistema sógnico” (GUIMARÃES, 2018, p. 139).

O primeiro exemplo de videopoema de Arnaldo Antunes a ser analisado aqui é *Sou volúvel*: “De onde a ideia vai sair? / Por onde vai andar? / Onde o pensamento vai chegar? / Acho que ele pode atravessar um território perigoso” (ANTUNES, 2016). Esses versos servem de ponto de partida para o vídeo, que

ressalta a volubilidade da palavra, fazendo-a voar, literalmente, em várias cenas, para depois se desfazer e, ao final, poder ser apreendida e registrada. Os *frames* abaixo representam essas três etapas do cibertexto em questão:



Figura 50: Sequência de *frames* do videopoema *Sou volúvel*, de Arnaldo Antunes
Imagens disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=N4CFyktqZEs>

O texto confere movimento real à palavra e ao texto literário, ao mesmo tempo em que as imagens criadas no vídeo ampliam o sentido do texto escrito (letra da música de mesmo título), oferecendo-lhe novas molduras formal e semântica. Nesse caso, a releitura do texto escrito é aperfeiçoada tanto pelas imagens como pelo movimento. Esse enriquecimento de forma e sentido foi possibilitado pelas características inerentes ao formato escolhido para o cibertexto, já que o vídeo concretiza o movimento, fazendo uso de uma base cronotópica, porque associa espaço e tempo: “[...] a transformação temporal mais fundamental que irá se operar na passagem do cinema ao vídeo encontra-se no movimento real, mudança, alteração, deslocamento de formas, de cores, de intensidade luminosa inscritos na morfogênese mesma da imagem videográfica” (SANTAELLA; NÖTH, 1998, p.77).

O caráter cinético do texto excede a mera sugestão da literatura tradicional e dá vida aos versos. A palavra fugidia, que só pode ser apreendida quando registrada, em forma de escrita ou áudio, não está mais associada ao plano simbólico. A palavra, no videopoema em análise, é personagem: “O texto se expande, contrai-se, dá voltas. As palavras pulsam, esticam-se e encolhem, [...] aproximando-se de uma escritura ergódica, aquela que demanda esforços não-triviais de produção e configurações alternativas das próprias mídias utilizadas” (BEIGUELMAN, 2003, p. 39-40). Por fim, ressalte-se que o

aperfeiçoamento resultante da adaptação é uma das metas da transmídiação: “[...] uma mídia representa de novo, mas de forma diferente, algumas características que já foram representadas por outro tipo de mídia” (ELLESTRÖM, 2017, p. 204).

O videopoema *Carnaval* propõe o mesmo tipo de mudança midiática. O texto original é um poema, musicado pelo artista e posteriormente transformado em vídeo. Pelo fato de o texto escrito ser bastante breve, vale a pena ser transcrito aqui, na íntegra, junto com alguns fotogramas do videopoema:

árvore
pode ser chamada de
pássaro

pode ser chamado de
máquina
pode ser chamada de
carnaval
carnaval
carnaval
carnaval
carnaval
carnaval (ANTUNES, 2018)



Figura 51: Etapas do vídeo *Carnaval*, de Arnaldo Antunes¹⁰⁵

Imagens disponíveis em: <http://arnaldoantunes.blogspot.com.br/2010_07_01_archive.html>

Embora a transposição do texto escrito para o formato audiovisual utilize um recurso bastante simples (movimentos de escrita em papel branco, com caneta hidrográfica preta), percebe-se estreita relação entre o poema e o vídeo. Como mostrado na letra da música, parte-se da troca da palavra **árvore**

¹⁰⁵ As três etapas de *Carnaval*, de Arnaldo Antunes, foram fotografadas pela autora deste artigo, durante a execução do vídeo. O mesmo ocorreu com as imagens do vídeo *O interno exterior*, que serão mostradas mais adiante.

por **pássaro**, para o apagamento desses termos, até que, enfim, a palavra **carnaval** se prolifere, até dominar a imagem por completo.

Além disso, há outros dois elementos vitais: a cinesia, que é elemento-base da arte videográfica; e a exploração da escrita ao vivo, já que o tempo do enunciado coincide com o da enunciação. Sendo assim, a duração da leitura do texto é igual ao tempo de execução do vídeo. Não há cortes, de modo que o artista prioriza o tempo real, assim como ressaltam Santaella e Nöth, em comentário sobre a “fatura videográfica”:

Caracterizando-se basicamente como registro de imagens em tempo real, que, diferentemente da foto e do cinema, pode dispensar os processamentos intermediários, a fatura videográfica permite, antes de tudo, a coincidência do tempo da emissão com o tempo da recepção. (SANTAELLA; NÖTH, 1998, p. 80)

Essa característica relaciona-se fortemente com o caráter metalinguístico, pois o espectador acompanha toda a realização do texto, no momento exato em que ele é feito. Seguindo à risca o significado da expressão *work in progress*, o vídeo *Carnaval* mostra a execução do texto. Entretanto, o texto se diferencia de outras obras de cunho metalinguístico, porque não dá acesso ao processo prévio à sua realização, etapa em que a criação artística de fato ocorre. Em vez disso, o autor, já tendo estabelecido como será apresentado o vídeo e quais serão as etapas de sua composição, privilegia o momento posterior à concepção da ideia, momento em que a obra se consolida, sem espaço para erros, rasuras ou novas tentativas. Desse modo, o vídeo se faz simultaneamente ao momento da leitura e da observação do espectador.

Excetuando o processo criativo, a execução do texto, em sua perspectiva prática, é instantânea, assim como sua apreensão pelo leitor. Considerando que essa é uma das propriedades da imagem, sobretudo do vídeo, que tem ao seu dispor o movimento, o qual permite ao artista imprimir determinado ritmo à sua obra, ocorre, então, perfeita sintonia entre as características da mídia escolhida (e também da própria tecnologia, em um sentido mais amplo) e a demanda da contemporaneidade, época marcada pelo imediatismo, pelo efêmero e pela transitoriedade. Sobre isso, Zygmunt Bauman, em *Modernidade líquida*, faz a seguinte afirmação:

Não se ganha muito com considerações de “longo prazo”. Se a modernidade sólida punha a duração eterna como principal motivo e princípio da ação, a modernidade “fluida” não tem função para a duração eterna. O “curto prazo” substituiu o “longo prazo” e fez da instantaneidade seu ideal último. Ao mesmo tempo em que promove o tempo ao posto de contêiner de capacidade infinita, a modernidade fluida dissolve – obscurece e desvaloriza – sua duração. (BAUMAN, 2001, p. 145, grifo no original)

Carnaval apresenta essa característica de rapidez. Entretanto, isso não se dá pelo caráter metalinguístico ou pelo formato de vídeo, mas porque esses dois elementos são difundidos por meio de uma mídia tecnológica que privilegia a instantaneidade. Tempo e espaço se misturam e se confundem no ciberespaço, de modo a priorizar a velocidade, tanto nos produtos informativos quanto nos textos artísticos. Considerando essas características específicas, torna-se relevante esta afirmação de Jürgen Müller:

Um campo de estudos interartes objetivaria, principalmente, a reconstrução das interações das artes em questão no processo da produção artística; uma área de estudos intermidiáticos também incluiria fatores sociais, tecnológicos e midiáticos e se obrigaria a trabalhar com as *modalidades* desses processos [...]. (MÜLLER, 2012, p. 85, grifo no original)

A citação acima, por destacar o “processo da produção artística” e os “fatores sociais”, dialoga tanto com a questão da metaliguagem quanto com as reflexões de Bauman. Além disso, como resultado da fluidez mencionada pelo filósofo, Müller enfatiza a associação entre artes e mídias, que, por sua vez, levam à multiplicidade e à necessidade da síntese. Jen Schröter, outro estudioso das mídias, estabelece quatro tipos de intermidialidade: sintética; formal ou transmidiática; transformacional e ontológica (Cf. SCHRÖTER, 2012, p. 16). Para esse autor: “The terms ‘media synthesis’ or ‘fusion’ only make sense if they are regarded as *spatio-temporal simultaneous presentation and reception of different media forms in an institutionalized frame*”¹⁰⁶ (SCHRÖTER, 2012, p. 20, grifo no original). Em outro trecho, Schröter define a intermidialidade sintética como “fusion of several media into a new medium —

¹⁰⁶ “Os termos ‘síntese de mídias’ ou ‘fusão’ só fazem sentido se forem considerados como *apresentação e recepção espaço-temporal simultânea de diferentes formas de mídias em um contexto institucionalizado*.” (Tradução nossa).

the intermedium — that supposedly is more than the sum of parts”¹⁰⁷ (SCHRÖTER, 2012, p. 16).

Seguindo essa tendência de multiplicidade e síntese, pode-se afirmar eu o vídeo *O interno exterior*, de Arnaldo Antunes, faz uso de linguagens distintas, porque agrega diferentes sistemas sógnicos próprios da arte digital, do cinema, do videoclipe, da publicidade e da literatura. Como *Carnaval*, o videopoema *O interno exterior* celebra a rapidez e a instantaneidade. Com duração de quase quatro minutos, a obra exemplifica e questiona o excesso e a diversidade de informação, que invadem a sociedade contemporânea, nas ruas, nos comerciais de TV e também no ciberespaço. Inicialmente, o vídeo mostra textos publicitários separados, em ritmo acelerado. Em seguida, nove e, depois, doze anúncios se mesclam, na mesma tela. Em uma próxima etapa, dezenas de informações se sobrepõem e, finalmente, surgem várias telas, que reproduzem simultaneamente diversas informações. Nesse processo, multiplicidade e rapidez servem para expandir o alcance dos textos-base, na tentativa de tornar evidente uma característica fundamental do ciberespaço: a proliferação da publicidade e da informação, visando quase sempre ao consumo, qualidade (ou defeito) que, por sua vez, está associada à maior vulnerabilidade do leitor/espectador, manipulado constantemente por uma avalanche de marcas, produtos e notícias. As imagens abaixo demonstram duas etapas do vídeo:

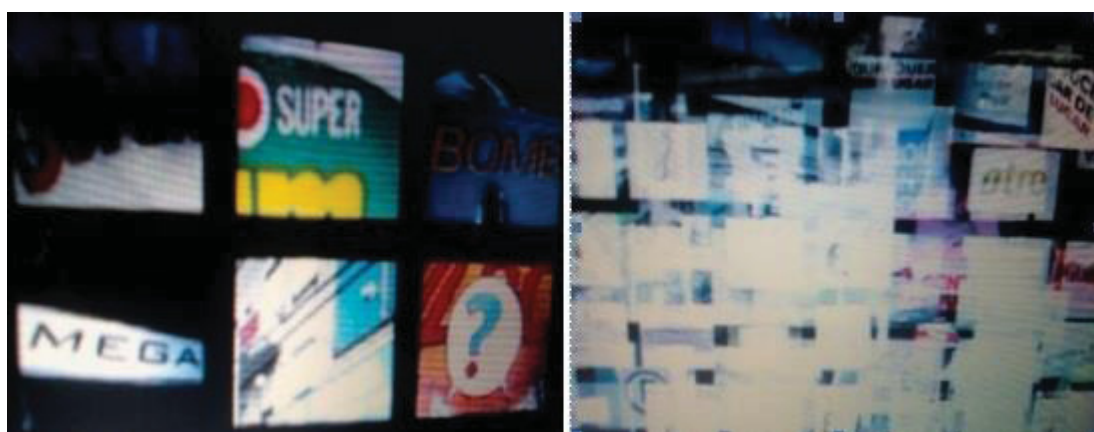


Figura 52: Início e fim do videopoema *O interno exterior*: anúncios isolados (à esq.) e depois sobrepostos (à dir.). Imagens disponíveis em:

<https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=CfyDoL5MY_s>

¹⁰⁷ “[...] fusão de várias mídias em uma nova mídia - a intermídia - que supostamente é mais que a soma de partes.” (Tradução nossa).

Considerando que a matéria-prima desse videopoema enfatiza a linguagem publicitária, juntamente com outros elementos linguísticos (de placas, jornais, letreiros luminosos, HQ, etc.), é essencial vincular o autor à função típica do *prosumer*¹⁰⁸: ao mesmo tempo em que Arnaldo Antunes produz um texto, ele também consome o anúncio publicitário (antes como consumidor propriamente dito; e, depois, como autor). A proliferação das propagandas, na mídia televisiva, nos jornais e revistas (impressos ou eletrônicos), nos *banners* digitais e nos *outdoors* espalhados pelas ruas, mistura rapidez e multiplicidade. Philadelpho Menezes, em *Poética e visualidade*, associa a velocidade da informação à colagem:

A colagem exerce a mesma função que nas artes plásticas [...], já que a organização caótica dos signos [...] subjuga a finalidade semântica, impedindo uma produção de leituras de significados, demais difusos e confusos, dirigindo o observador a uma apreensão sensorial predominantemente visual [...]. A leitura [...] parece se reduzir a uma intenção de rapidez informacional [...] que afasta a criação de elaborações semânticas, prevalecendo o significado elucidativo do título. (MENEZES, 1991, p. 114)

A correspondência acima pode ser usada como base para a análise de *O interno exterior*, já que o autor ressalta que a colagem dificulta a interpretação, pela organização caótica e pelas inúmeras referências que apresenta. Além disso, a pluralidade de anúncios gera, de fato, um efeito de esvaziamento do conteúdo proporcionalmente inverso ao imenso número de informações que é apresentado. Em razão disso, logo após os primeiros anúncios publicitários veiculados no vídeo, aparecem, na tela, as seguintes palavras: “SILENCE / STOP TOTAL / nada fica” (ANTUNES, 2015b, grifo no original). Depois do acúmulo de produtos e marcas, apresentados em ritmo frenético, vem a pausa, momento em que, quase sempre, o espectador constata que não se lembra de todas as informações, muito menos do primeiro produto que foi anunciado. Isso encontra respaldo nas palavras de Karin Hueck, que afirma: “A velocidade com que a informação viaja o mundo é algo muito recente, com o qual os seres humanos ainda não sabem lidar – e muito menos aprenderam a filtrar” (HUECK, 2015).

¹⁰⁸ Neologismo que funde *producer* (produtor) e *consumer* (consumidor). Em português, já é utilizada a forma **prossumidor**. O termo em inglês foi criado por Alvin Toffler, autor de *A terceira onda*.

Em meio aos textos que se alternam ininterruptamente no vídeo, surge outro conjunto de palavras, em telas diferentes: “Excess / EXCESS ACESSO Etc. / [...] / TUDO / I AM ENDLESS / [...] / NO LIMITS” (ANTUNES, 2015b, grifo no original). Para acentuar a repetição e a multiplicidade, esporadicamente são usados símbolos feitos com círculos, figuras que metaforizam o ciclo vicioso do consumo, movimentado pelo próprio consumidor e pelos anúncios de ofertas e produtos. Devido a isso, destaca-se, em *O interno exterior*, a função conativa da linguagem, pela utilização de verbos no modo imperativo, como “faça”, “suba” e “reserve” (ANTUNES, 2015b). Mostrando total afinidade com o público atual e com as características da sociedade e da arte contemporâneas, Arnaldo Antunes reproduz, em seu videopoema, o acúmulo informacional que aprisiona o leitor cotidianamente.

Comparando as análises aqui apresentadas, dos três videopoemas de Arnaldo Antunes, conclui-se que o autor usou a tecnologia para fazer mudanças que permitem que sua obra se alinhe às novas linguagens e tendências. Segundo Wilton Azevedo: “A poesia digital não tem a preocupação de finalidade no sentido do desafio conclusivo, mas em ser uma linha que se expande em busca do experimento” (AZEVEDO, 2011, p. 266). Sendo assim, lançando mão de processos variados e afeitos à mídia digital, o artista elege um novo tipo de espaço, virtual, cibernético, característico do mundo contemporâneo nos aspectos mais diversos: pessoal, profissional ou artístico. Portanto, se a sociedade muda, a arte também muda, a exemplo do que é mostrado nesta imagem, de *O interno exterior*:



Figura 53: As palavras **arte** e *change*, no detalhe de uma das telas de *O interno exterior*
Imagem disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=CfyDoL5MY_s>

Essa transformação é substancial, rompendo com o tradicionalismo. A arte não atualiza apenas a forma e os temas, mas também os elementos linguísticos. No caso específico de *O interno exterior*, o autor integra ao videopoema elementos da publicidade e do texto informativo, expandindo os limites da expressão artística literária.

Nos textos aqui apresentados, embora a rapidez e o movimento sejam os destaques, ressalta-se o caráter híbrido, inerente ao ciberespaço e à linguagem digital, que permitem a “interdependência dos elementos dentro de um ambiente em constante fluxo” (SANTAELLA, 2015). Essa evolução, que acarretou mudanças nas artes, novamente encontra respaldo no aspecto social, que condiciona o fazer artístico, de modo a fazer com que a arte e o próprio artista sejam totalmente inseridos em seu tempo, refletindo suas tendências e seus princípios:

Em toda a parte, estão emergindo identidades culturais que não são fixas, mas que estão suspensas, em transição [...]; que retiram seus recursos [...] de diferentes tradições culturais; e que são o produto desses complicados cruzamentos e misturas culturais que são cada vez mais comuns num mundo globalizado. (HALL, 2004, p. 88)

O global é, hoje, inseparável do hibridismo, da multiplicidade e das inter-relações, características que vigoram no século XXI e na arte, consolidando e exemplificando o aspecto social do fazer artístico.



Figura 54: Fase final do videopoema *O interno exterior*: múltiplas telas que apresentam ao espectador diferentes textos simultaneamente. Imagem disponível em: https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=CfyDoL5MY_s

Nessa tendência, o espectador é surpreendido pelo excesso de informação, que domina o videopoema. A tela única, que se divide em miniquadros, para apresentar textos variados, prolifera-se na sala escura, dominando por completo o contexto do leitor. A globalidade, portanto, está na diversidade textual, na combinação entre peças de arte e informativas e nas línguas, que abrangem português, inglês, francês e espanhol, principalmente, simulando o ambiente cosmopolita, democrático e múltiplo do ciberespaço.

CONCLUSÃO

escrever em minúsculas para evitar hierarquia
entre as letras subtrair as vírgulas para minimizar
separações e usar ponto final com todo cuidado
de modo a espantar conclusões e
deixar tudo prestes a.

(Nanda Barreto)

De muitas maneiras, a execução deste projeto de Pós-Doutorado me surpreendeu positivamente. No cronograma, além das publicações de textos curtos, em blogs de literatura, havia uma palestra prevista, para os alunos do curso de Graduação em Letras da FAE. Entretanto, ao longo do ano, as publicações e atividades associadas diretamente ao projeto ou relacionadas aos temas de minha pesquisa se multiplicaram. Recebi mais dois convites para ministrar palestras, coincidentemente sobre o mesmo tema: Literatura e Outras Artes. A primeira delas, realizada em maio, na Uniandrade, objetivava a integração dos alunos da Graduação e do Mestrado em Letras. A segunda, realizada em outubro, integrou o Fórum de Letras da PUC-PR¹⁰⁹. Além disso, no início de 2018, o Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade ofereceu novas disciplinas aos alunos. Nessa ocasião, tive a oportunidade de ministrar a matéria intitulada Literatura e Tecnologia Digital, que tinha relação com diversas obras que integram este projeto de Pós-Doutorado. Aliado a isso, recebi o convite da mesma Instituição para fazer parte de uma mesa-redonda sobre Literatura e Tecnologia, no evento internacional que o curso de Mestrado realizou, em setembro de 2018.

Durante o ano, a comissão organizadora do evento estabeleceu parcerias, razão pela qual o II Encontro Internacional do Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade acolheu também a VII Jornada Intermídia, organizada pela UFMG. Participei como ouvinte de diversas palestras e mesas-redondas sobre o tema norteador de meu projeto, a intermedialidade, e também apresentei comunicação oral (com posterior publicação de artigo completo, nos

¹⁰⁹ Ver Anexo N. Quanto à palestra ministrada na Uniandrade, embora tenha sido sobre tema pertinente ao Pós-Doutorado, a atividade foi vinculada a outro projeto de pesquisa, razão pela qual o comprovante não foi anexado a este relatório.

anais do evento) sobre uma das obras analisadas no segundo capítulo de meu projeto: a minissérie *Vade retro*.

Quanto às publicações, além do artigo sobre a minissérie de TV, dois outros trabalhos sobre mídias e artes foram publicados, no primeiro semestre deste ano: um sobre a obra *O grande Gatsby* (livro e filme) — na revista *Araticum*, vol. 17, n. 1 — e outro sobre a reconfiguração do zumbi no cinema atual — na revista *Todas as musas*, ano 9, n. 2. Para o segundo semestre de 2018, está prevista a publicação de um estudo comparativo entre as novelas *Saramandaia* (2013), *Meu pedacinho de chão* (2014) e as vanguardas dadaísta e surrealista¹¹⁰. Por fim, atendendo a uma chamada para publicação sobre Literatura, Mídias e Materialidades, adaptei o capítulo sobre o romance e o filme *Homens, mulheres & filhos* ao formato de artigo e submeti o texto à análise do Conselho Editorial da revista *Verbo de Minas* (vol. 19, n. 34). No início de novembro, o trabalho foi aprovado para publicação.

No que diz respeito às publicações em blogs, todas ocorreram de acordo com o cronograma, quanto aos prazos. A única ressalva é que, no meio do processo, o blog Recorte Lírico anunciou que teria as publicações interrompidas por um mês ou mais. Como isso afetaria diretamente o cronograma de execução das atividades previstas em meu projeto, pensei sobre a forma mais rápida e adequada de resolver o problema. Claro que eu poderia simplesmente esperar e depois publicar os textos seguidamente. A segunda opção era transferir as publicações associadas originalmente ao Recorte Lírico para outro blog, o do Mestrado da Uniandrade. Porém, havia ainda uma terceira alternativa: criar um blog próprio. Essa foi minha escolha, pois com ela eu poderia resolver o problema da publicação, ao mesmo tempo em que resgatava um antigo projeto meu. A experiência foi difícil e desafiadora, sobretudo nos primeiros dias, mas, em menos de uma semana, o blog estava *on-line*. Hoje, a página, que resolvi chamar de *Interartes: blog de artes & mídias*, pode ser acessada pelo link: <<https://danielkobsveronica.wixsite.com/interartes>>.

Ainda em relação ao cronograma, percebi que, depois do segundo capítulo, os textos eram concluídos muito rapidamente. À medida que o projeto chegava ao fim, os capítulos eram escritos em menos tempo. Não sei

¹¹⁰ O trabalho já foi aceito e está em fase final de edição. O artigo será publicado na revista *Entremeios*, vol. 17.

identificar exatamente qual fator influenciou essa aceleração, mas arrisco supor que talvez várias coisas tenham sido determinantes para essa rapidez paulatina: a segurança em relação aos temas selecionados para análise, o *feedback* positivo que recebia da minha supervisora e o modo como eu gerenciava o tempo de que dispunha para executar o projeto. Com toda certeza, outra coisa fundamental foi o prazer de trabalhar com as obras que escolhi.

A seleção, que fiz lá no início do projeto, foi o momento em que tentei associar minhas preferências pessoais com a experiência profissional. Foram oito anos de intervalo, desde a conclusão do Doutorado até o desejo de fazer o Pós-Doutorado, e esse longo tempo me deu a oportunidade de criar um pequeno repertório de obras. Esse conhecimento prévio foi de grande importância na hora de definir o *corpus* do meu trabalho. Aliás, quando penso nisso, lembro o incentivo que ouvi da professora Sigrid Renaux, colega inestimável, que trabalha comigo há vários anos. Em uma reunião do curso de Mestrado da Uniandrade, quando anunciei que tinha proposto minha candidatura ao Pós-Doutorado da UFPR, ela disse: “A rigor, o Pós-Doutorado é tudo o que nós fazemos depois do Doutorado”. Essas palavras, em uma interpretação apressada, podem ser entendidas como mera tautologia, mas elas são a verdade pura e simples. De fato, tudo o que fiz depois do Doutorado me ajudou a formular o projeto de Pós-Doutorado com mais segurança, porque já conhecia teorias, tinha esboçado ideias ou havia experimentado argumentações, em textos publicados anteriormente ou testados em aulas e apresentações de eventos.

Contrariando a rapidez que se consolidou, na execução da segunda metade do projeto, o tamanho dos textos foi aumentando, gradativamente. A primeira ideia previa a publicação de textos curtos, de cinco a dez páginas e, portanto, mais afeitos à publicação em blogs. Porém, a cada parte concluída, as notas, as imagens, minhas pesquisas e também alguns pedidos de acréscimos da minha supervisora faziam os textos se ampliarem cada vez mais. Entretanto, não julguei que isso era um problema, por várias razões: pelo fato de o projeto ser de Pós-Doutorado e, desse modo, exigir mais profundidade; porque a área de intermedialidade privilegia as imagens, inclusive de boa qualidade; porque eu não me importava de escrever mais, nem minha

supervisora reclamava de ler mais; e porque, felizmente, no blog Recorte Lírico e no blog criado por mim, o limite de páginas não era um critério rígido. Então, a ampliação dos textos foi um processo natural, que não representou entraves nem recusas.

Na parte das pesquisas e das leituras, que antecedia a escrita de cada parte dos quatro capítulos, a Internet foi o instrumento mais valioso. Hoje, arrisco dizer que são raros os materiais que não podem ser encontrados na grande rede digital. Consegui todos os materiais de que precisava e até mais. Às vezes, tentei encomendar livros e filmes que, por serem importados, tinham prazos muito longos para a entrega. Além disso, havia a restrição de títulos nas lojas físicas. Fui em busca de textos já traduzidos, de autores renomados, mas que não estavam à venda nas livrarias. No início, a falta do livro físico me preocupava, mas o alívio surgia no mesmo instante em que eu fazia uma rápida pesquisa na Internet. Sem dúvida, as buscas *on-line* aperfeiçoaram minhas habilidades no computador, no ciberespaço e na língua inglesa. Por todas essas razões, a pesquisa em si passou a ser tão prazerosa e reveladora quanto as releituras das obras escolhidas ou a escrita de cada capítulo.

Depois de ter concluído a pesquisa dentro do cronograma proposto¹¹¹, avalio que atingi todos os objetivos que estabeleci no projeto. Evidentemente, como ocorre na elaboração de qualquer trabalho, novos autores e conceitos surgiram ao longo do percurso e, sempre que julgava a informação pertinente, procurei inseri-los no trabalho. Além disso, quando eu esboçava os temas de cada capítulo, havia uma mudança ou outra, em razão de uma nuance um pouco distinta em meu modo de avaliar o livro, o filme ou o produto televisivo. Em termos de volume de material e temas para discussão, o filme *Sin city* (2005) bateu todos os recordes. Meu roteiro de escrita desse capítulo ficou tão longo que muitos cortes foram necessários. Com certeza, no futuro, poderei escrever ao menos mais uns três artigos sobre esse longa-metragem.

Revendo os conceitos que apliquei e aqueles que pretendia aplicar, ao longo da pesquisa, nas diversas análises que fiz, e revisitando mentalmente as duas partes de cada capítulo, ressalto algumas constatações. No primeiro capítulo, o livro *S.*, de Abrams e Dorst, foi uma agradável surpresa, por

¹¹¹ A sessão pública de encerramento desta pesquisa de Pós-Doutorado foi realizada no dia 13 de novembro de 2018, na UFPR (Anexo S).

resgatar, em plena era digital, o livro impresso, a caligrafia, as cartas e os catões-postais, no melhor estilo do que Jen Schröter define como intermedialidade sintética (Cf. SCHRÖTER, 2012, p. 16). A leitura de *S.* ensina, diverte, motiva o leitor para a resolução dos mistérios e, de modo muito peculiar, conserva a materialidade de cada mídia que integra o romance. Quanto à análise de *Homens, mulheres & filhos*, embora as mudanças estéticas sejam mais evidentes no filme de Reitman, foi o livro que me chamou mais a atenção. Pessimista e realista ao extremo, o narrador faz um retrato de nossa época e um alerta, em prol da proximidade física e contra a impessoalidade do mundo virtual.

No segundo capítulo, a integração da minissérie *Vade retro* com o romance *Memórias desmortas de Brás Cubas* contribuiu para a consolidação dos pressupostos que associam o novo gótico ao fantástico, à dualidade e à ansiedade que caracteriza a sociedade atual. Outro ponto fundamental, tanto na produção televisiva quanto no texto literário, foi o destaque dado ao cinema, arte que ajudou a redefinir os modelos tradicionais das duas mídias apresentadas nesse capítulo.

Na terceira parte do projeto, tive a chance de ampliar as pesquisas sobre a telenovela *Meu pedacinho de chão* (2014) e sobre o filme *Sin city* (2005). O filme impressiona pela longevidade: desde 2006, participo de palestras e leio textos que discutem as inovações realizadas pelo diretor Robert Rodriguez, mas, apesar disso, sempre me deparo com novas informações. Já a telenovela caracteriza-se como exemplo de experimentalismo e pluralidade, pelas artes e pelas técnicas que utiliza, no processo de atualização midiática, e que abrangem o clássico e o novo. Porém, julgo que a maior qualidade dessa expressão artística está no projeto estético audacioso do diretor, Luiz Fernando Carvalho, que prioriza a transformação de um produto televisivo de prestígio em obra de arte, em detrimento da representação realista do cotidiano.

No que se refere à inserção de conceitos e temas, de modo a ampliar o que foi esboçado, no projeto de pesquisa, o capítulo quatro passou a abranger, na análise do filme *Ela*, discussões a respeito do *status* do personagem, da noção de contracena e da função do corpo na encenação. De modo coerente e sutil, todas as novas ideias e terminologias que decidi incluir no estudo do longa-metragem encaixaram-se perfeitamente aos textos que eu já tinha lido

anteriormente, sobre virtualidade, programação e robótica. Descobri até mesmo artigos de Lúcia Santaella a respeito de questões bastante relevantes na análise que propus para a produção dirigida por Spike Jonze. O lado inusitado disso é que estabeleci as relações, quando buscava mais textos da autora para embasar minha pesquisa sobre os videopoemas de Arnaldo Antunes. Esse aproveitamento deveria ter sido previsto por mim, há meses, afinal eu já tinha associado o filme e os videopoemas, inserindo-os no mesmo capítulo. Do mesmo modo, Santaella era autora conhecida e bastante utilizada por mim, em artigos científicos anteriores. Seria, então, natural supor que ela investigasse não apenas as questões técnicas da transposição da página impressa para a tela do computador, mas também as implicações filosóficas próprias da era digital. De qualquer modo, o fato é que não fiz essa conexão, no primeiro momento, mas ela surgiu nas minhas pesquisas e, quando isso ocorreu, imediatamente tratei de inserir em meu trabalho aqueles textos recém-descobertos.

No âmbito geral deste estudo, percebi que estreitei os laços com uma autora que antes aparecia em um plano secundário, em meus artigos. Apesar de utilizar frequentemente os conceitos difundidos por Irina Rajewsky, eles sempre surgiam para dar suporte a outros, principais. Talvez por isso algumas definições da autora não fossem suficientemente claras para mim. Pois bem... Agora, posso afirmar que não tenho mais dúvidas sobre o processo de remediação. Aliás, mesmo eu tendo reservado esse termo apenas para algumas análises, hoje considero que a remediação está em tudo, nos exemplos de intermidialidade ou de intramidialidade. De um modo ou de outro, seja no caso de um romance que virou filme, seja na evolução que faz com que um novo modelo de novela ou minissérie atualize e transforme o formato tradicional, o ato de remediar é o exercício da “repetição com diferença” ou da refeitura que garante a autocrítica e a inovação estética.

Outro detalhe sobre minha pesquisa é que, ao fim deste percurso acadêmico, senti a necessidade de tentar entender o caminho que escolhi seguir, em meu projeto. Confesso que isso foi algo inédito, pois não fiz esse tipo de balanço, quando concluí o Doutorado. O fato é que, agora, essa reavaliação panorâmica permeou todas as partes que escrevi (desde a dedicatória até a conclusão), depois que terminei as análises propriamente

ditas, que compõem os quatro capítulos deste relatório. Após fazer essa revisita ao passado, consegui estabelecer muitas conexões.

Fiz meu Mestrado sobre literatura paranaense, especificamente sobre os romances de Cristovão Tezza, os quais analisei sob a perspectiva da teoria bakhtiniana. Entretanto, em uma parte de minha dissertação posso dizer que discorri brevemente sobre a intermedialidade, mais especificamente associando literatura e pintura. Posteriormente, no Doutorado, passei do regional para o nacional e estudei as diferentes representações da brasilidade, na literatura e no cinema. Inclusive, em minha tese, desenvolvi um capítulo sobre os clichês nacionais e a visão que os estrangeiros têm do Brasil. Considerando essas duas etapas, já é possível perceber uma coerência, na progressão do regional para o nacional e no aprofundamento das questões de identidade e de alteridade, que, sem dúvida, foram bem fundamentadas pelos pressupostos de Bakhtin¹¹², baseados no aspecto sociológico da linguagem e das artes, razão pela qual o autor menciona de modo recorrente a importância da alteridade. Já no Doutorado, também utilizei os estudos de Stuart Hall, que complementa e aprofunda os conceitos do teórico russo.

Por fim, no Pós-Doutorado, incluí no *corpus* da pesquisa obras estrangeiras, ampliação que também se verifica na escolha das artes selecionadas para análise. Resumindo, então, todas as etapas: parti da literatura, enveredei novamente pela arte literária em comparação com o cinema e, no último estágio, sem jamais abandonar os textos literários, repeti o trabalho com a sétima arte, mas acrescentei novas variantes: a tecnologia e a televisão, uma arte controvertida, quase sempre ignorada, mas que inegavelmente faz parte de minha cultura desde a infância.

Sempre fui dependente da TV (no bom sentido, creio) e muito dessa herança cultural eu devo às minhas avós. Enquanto uma cuidava de mim, desde bebê, sempre com a TV ligada (lembro que assistíamos aos concursos de *miss*, às novelas, claro, e também vimos, juntas, o casamento real de Lady Diana e o filme *Sissi, a imperatriz*), a outra comentava comigo os capítulos semanais das novelas e até me telefonava para arriscarmos nossos palpites

¹¹² A teoria de Mikhail Bakhtin passou a fazer parte de minha vida acadêmica de forma inusitada, ainda na Graduação de Letras, quando o professor Gilberto de Castro, da área de Educação da UFPR, reservou um semestre inteiro para tratar de textos substanciais da obra do autor.

sobre o último capítulo. Ainda hoje, continuo dependente da televisão. A única diferença é que troquei as novelas pelas séries.

A tecnologia passou a fazer parte de minha trajetória acadêmica com os poemas visuais e, depois, com a literatura digital. Lembro-me de que, em uma disciplina sobre poesia brasileira, que cursei durante o Mestrado, apresentei ao professor Édison José da Costa um trabalho final que discutia justamente essa relação, enfatizando as produções visuais de Manuel Bandeira, Oswald de Andrade, Augusto de Campos, Arnaldo Antunes, entre outros. Nesse breve estudo, não apenas a tecnologia já se insinuava em minha carreira, mas também a relação interartes, pois, além de poemas, utilizei vídeos, charges, HQs e desenhos de Tarsila do Amaral.

O cinema, que já tinha sido parte do meu trabalho no Doutorado e agora retornou, integrando meu projeto de Pós-Doutorado, é uma arte mais nova para mim. Veio depois da TV e da Literatura, com toda certeza... Nessa arte, minha mãe foi a principal influência. Assistíamos a dois ou três filmes todo fim de semana. Nosso passatempo preferido era ir à locadora. Não fazíamos muita distinção e tínhamos grande prazer em experimentar um pouco de tudo: os filmes de Charles Bronson, o Velho Oeste de Trinity, o levíssimo *Gotcha* ou produções mais densas (e inesquecíveis para mim): *Barfly*, *O beijo da mulher-aranha* e *Cabra marcado para morrer*. Minha mãe não censurava nada (felizmente), de modo que essa amostra já fazia parte de minha experiência cinematográfica quando eu tinha apenas 12 anos.

No que diz respeito à minha experiência com a Literatura, considero que os livros me acompanharam por toda a vida. Lia de tudo, atendendo às sugestões de muitos: a trilogia de *Pollyanna*, *O moço loiro*, *Feita para o mar*, contos da famosa coleção *Para gostar de ler* e a saga dos irmãos Roberto e Renato em *O estudante*. Além disso, eu participava com frequência de concursos e maratonas de leitura, nos quais sempre conquistava excelentes colocações. Também inesquecível era nossa ida anual, com a turma da escola, à FIEL – Feira Intercolegial e Estudantil do Livro — realizada na Praça Osório, na saudosa década de 1980. Talvez em razão dessa experiência contínua e feliz com a leitura eu tenha me flagrado recentemente baixando uma foto que mostrava uma biblioteca imensa para usar de proteção de tela, em meu computador pessoal. Achei linda aquela imagem, que, para mim, era

comparável a paisagens com ipês floridos ou praias paradisíacas. Por fim, confesso que até mesmo em minhas viagens compro livros e visito livrarias. Sem dúvida, a minha preferida até agora é a charmosíssima *El Ateneu*, em Buenos Aires. Cada vez que vou à cidade, faço meu passeio obrigatório por essa livraria...

Nessa mistura de artes, mais uma vez consigo ver a influência da teoria bakhtiniana: do dialogismo e da intertextualidade cheguei à relação entre as mídias e as artes. Para ilustrar essa afinidade teórica, cito aqui uma afirmação de Jürgen Müller: "If a 'medium' entails structures and possibilities of another medium or of other media, this implies that the idea of isolated media-monads [...] no longer be sustained"¹¹³ (MÜLLER, 1996, p. 82, grifo no original). Esse trecho me faz lembrar da diferença que Bakhtin estabelece entre monologia e dialogismo, para demonstrar a predominância e a riqueza indiscutíveis da segunda forma, claro. Parece que, enfim, tudo fez sentido...

Na *Introdução* e na *Conclusão* deste relatório, gastei um bom tempo justificando minhas escolhas, mas creio que ainda haja tempo de fazer uma ressalva: não escolhi, de fato. Acho mais adequado afirmar que os temas e as obras me escolheram, afinal sempre nos detemos sobre os assuntos em pauta e que, portanto, têm certa urgência, justamente pela atualidade e pela criticidade que os caracterizam. Seguindo esse raciocínio, espero que meu estudo possa complementar pesquisas similares, de autores que também foram escolhidos, como eu, para tratar da intermedialidade no contexto contemporâneo. Espero também, daqui a alguns anos, poder ir além e jamais desistir da leitura, do estudo e da pesquisa. Aliás, sei que não tenho o dom da profecia, mas confesso que talvez já tenha sido escolhida por um novo assunto. Ultimamente, tenho me interessado pelas distopias, pelas interferências no tempo e pela ficção científica. Ao que tudo indica, esse pode ser meu próximo passo. Há uma continuidade clara, afinal: literatura paranaense; literatura brasileira e cinema nacional; e, finalmente, artes representativas de diferentes países... Já estudei o espaço físico e o ciberespaço, analisei a influência do apagamento das fronteiras no território

¹¹³ "Se um 'meio-ambiente' inspira estruturas e possibilidades de outro meio ou de outras mídias, isso implica que a ideia de mídias mônadas, isoladas, [...] não pode mais ser sustentada." (Tradução nossa).

das artes, demonstrei o apelo imagético como resultado da aceleração do tempo, em nossos dias... Por que não, no futuro, alçar voos maiores, e me aventurar pelo espaço sideral ou por universos paralelos? Claro que essa é apenas uma hipótese. Não vou pensar nisso agora. Vou continuar observando atentamente o movimento silencioso e devastador das artes e esperar, usando muitos pontos de interrogação e de exclamação, na tentativa de manter as sensações de busca e surpresa perpétua, como se tudo estivesse “prestes a”, sem nenhum ponto final

REFERÊNCIAS

ABRAMS, J. J.; DORST, D. S. Rio de Janeiro: Intrínseca; Santa Mônica (Califórnia): Bad Robot; New York: Melcher Media, 2013.

ADORO CINEMA. **Sin city** - A cidade do pecado. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-56067/curiosidades/>>. Acesso em: 1 ago. 2018.

AGRELA, L. **Robô que fala, se expressa e faz ameaças ganha cidadania saudita**. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/robo-que-fala-se-expressa-e-faz-ameacas-ganha-cidadania-saudita/>>. Acesso em: 5 set. 2018.

AIKIN, J; AIKIN, A. L. **Pleasure derived from objects of terror, with Sir Bertrand, a fragment**. Disponível em: <<http://www.searchengine.org.uk/ebooks/87/77.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

ANTONIO, J. L. **Poesia eletrônica**: negociações com os processos digitais. Disponível em: <http://arteonline.arq.br/museu/library_pdf/PoesiaEletronicaApresentacao.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2016.

ANTUNES, A. **Carnaval**. Disponível em: <http://arnaldoantunes.blogspot.com.br/2010_07_01_archive.html>. Acesso em: 22 abr. 2015a.

_____. **O interno exterior**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=CfyDoL5MY_s>. Acesso em: 21 abr. 2015b.

_____. **Sou volúvel**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=N4CFyktqZEs>>. Acesso em: 30 set. 2016.

_____. **Carnaval**. Disponível em: <<https://www.letras.mus.br/arnaldo-antunes/91451/>>. Acesso em: 15 out. 2018.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

AUMONT, J. *et al.* **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 1995.

_____. **A imagem**. São Paulo: Papirus, 2004.

AUSLANDER, P. **Liveness**: Performance in a mediatized culture. London; New York: Routledge, 2008.

AZEVEDO, W. A não diacronia da poesia digital e a influência do poema processo. In: RETTENMAIER, M.; RÖSING, T. (Orgs.). **Questões de literatura na tela**. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2011, p. 256-270.

BAKHTIN, M. **Questões de literatura e de estética**. São Paulo: Hucitec, 2014.

_____. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, 1999.

BARBOSA, C. **O Pálido Ponto Azul faz 25 anos**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/blog/observatorio/post/o-palido-ponto-azul-faz-25-anos.html>>. Acesso em: 16 mar. 2018.

BARRET, C. Arte cinética. In: STANGOS, N. (Org.). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000, p. 184-195.

BARRETO, N. minúsculas. In: MELLO, D. de; GARBELLINI, R. (Orgs.). **Livro da tribo**. São Paulo: Editora da Tribo, 2017, p. 78.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. **Amor líquido**: sobre a fragilidade das relações humanas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

_____. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

_____. **Vida para consumo**. A transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

_____. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BAZIN, A. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BEIGUELMAN, G. **O livro depois do livro**. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BLASS, M. **Jogo de realidade alternativa assustou muita gente no Twitter**. Disponível em: <<https://www.msn.com/pt-br/entretenimento/jogos/jogo-de-realidade-alternativa-assustou-muita-gente-no-twitter/ar-AAAjNmc?ocid=spartandhp>>. Acesso em: 16 out. 2018.

BENATTI, J. **7 curiosidades sobre o filme “Ela”**. Disponível em: <<http://www.blog.365filmes.com.br/2017/05/7-curiosidades-sobre-o-filme-ela-spike-jonze.html>>. Acesso em: 12 set. 2018.

BENJAMIN, W. **Origem do drama barroco alemão**. Brasiliense: São Paulo, 1984.

BIG BANG. **Big bang**: a teoria - 5x14. Disponível em: <<https://filmesonlinehd1.net/episodio/big-bang-a-teoria-5x14/>>. Acesso em: 24 set. 2018.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: MIT, 2000.

BRAIT, B. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2006.

BRANDÃO, J. de S. **Mitologia grega**. Vol. I. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

_____. **Mitologia grega**. Vol. III. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

BREZNICAN, A. **Sin city comete 7 pecados cinematográficos (potencialmente) mortais**. Disponível em:

<<https://noticias.uol.com.br/midiaglobal/usatoday/2005/04/02/ult582u607.jhtm>
8/8/18>. Acesso em: 8 ago. 2018.

BRUHM, S. The contemporary Gothic: why we need it. In: HOGLE, J. E. (Ed.). **The Cambridge Companion to Gothic Fiction**. London: Cambridge University, 2002, p. 259-276.

BUCCI, E. **Brasil em tempo de TV**. São Paulo: Boitempo, 2000.

CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

_____. Introdução. In: _____. (Org.). **Contos fantásticos do século XIX**. O fantástico visionário e o fantástico cotidiano. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. p. 3-9.

CAMBRIDGE. **Time-lapse**. Disponível em:

<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/time-lapse>>. Acesso em: 12 jun. 2018.

CAMPOS, H.; CAMPOS, A. de; PIGNATARI, D. **Teoria da poesia concreta**. São Paulo: Ateliê, 2014.

CARNEIRO, F. Viagem pelo fantástico. In: COSTA, F. M. da (Org.). **Os melhores contos fantásticos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006, p. 9-16.

CARREIRO, R. **Sin city**: Os bastidores. Disponível em:

<<http://www.cinereporter.com.br/outros-textos/sin-city-os-bastidores/>>. Acesso em: 1 ago. 2018.

CARROLL, N. **The philosophy of horror or paradoxes of the heart**. New York; London: Routledge, 1990.

CAVALLARO, D. **Gothic vision**. Three centuries of horror, terror and fear. London: Continuum, 2002.

CENSA NET. **Graphic novel ou HQ (História em Quadrinhos)?** Disponível em: <<http://blog.censanet.com.br/2012/05/graphic-novel-ou-hq-historia-em-quadrinhos/>>. Acesso em: 1 ago. 2018.

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

CIRIACO, D. **O que é stop motion?** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>>. Acesso em: 28 jun. 2018.

COELHO, N. N. **Literatura**: um olhar aberto para o mundo. Disponível em: <<http://www.collconsultoria.com/artigo7.htm>>. Acesso em: 2 jun. 2007.

COMPAGNON, A. **O demônio da teoria**. Literatura e senso comum. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

DAVINI, S. **O jogo da palavra**. Brasília: UnB, 1998.

_____. Voz e palavra. Música e ato. In: MATOS, C. N. de; TRAVASSOS, E.; MEDEIROS, F. T. de. (Orgs.). **Ao novo encontro da palavra cantada**. Poesia, música, voz. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2007, p. 309-326.

_____. **O corpo ressoante**: estética e poder no teatro contemporâneo. Belo Horizonte: ABRACE, 2008.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

DELEUZE, G. **Cinema**: a imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense, 1983.

DOANE, M. A. A voz no cinema: a articulação entre corpo e espaço. In: XAVIER, I. (Org). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983, p. 457-475.

ECO, U. **Obra aberta**: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 1997.

_____. **Tratado geral de semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

EGORT. **Castelo do Drácula**. Disponível em: <<http://egort.comunidades.net/castelo-do-dracula>>. Acesso em: 7 mai. 2018.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: WMF Martins, 2010.

ELA. Direção de Spike Jonze. EUA: Annapurna Pictures; Sony Pictures, 2013. 1 DVD (126 min); son.

ELLESTRÖM, L. **Midialidade**: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermidialidade. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017.

EMEDIATO, W. **A fórmula do texto**. Redação, argumentação e leitura. São Paulo: Geração, 2008.

FREUD, S. O estranho. In: _____. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**, v.17. Rio de Janeiro: Imago, 1969, p. 75-103.

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2006.

GASSET, J. O. y. A desumanização da arte. In: _____. **A desumanização da arte e outros ensaios de estética**. Coimbra: Almedina, 2003, p. 39-74.

GENETTE, G. **Palimpsestos**. A literatura de segunda mão. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

GLOBO. **Moda de zumbis é reflexo de uma sociedade infeliz, diz pesquisadora**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2013/03/moda-de-zumbis-e-reflexo-de-uma-so-ciedade-infeliz-diz-pesquisadora.html>>. Acesso em: 19 mar. 2014.

_____. **Globo recebe seis indicações em cinco categorias do Emmy Internacional 2017**. Disponível em: <<https://redeglobo.globo.com/novidades/noticia/globo-recebe-seis-indicacoes-em-cinco-categorias-do-emmy-internacional-2017.ghtml>>. Acesso em: 2 out. 2017.

_____. **Em Curitiba, 25 mil pessoas participam da zombie walk**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pr/parana/videos/v/em-curitiba-25-mil-pessoas-participam-da-zombie-walk/6495778/>>. Acesso em: 5 nov. 2018.

GOMES, A. S. (De)composições do corpo físico e social: a emergência do zumbi na ficção norte-americana contemporânea. **Gragoatá**, n. 35, 2014, p. 97-116.

GOMES, H. S. **Software com sentimento, tecnologia do filme 'Ela' ainda está distante**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/oscar/2014/noticia/2014/02/software-com-sentimento-tecnologia-do-filme-ela-ainda-esta-distante.html>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

GOMES, P. E. S. A personagem cinematográfica. In: CANDIDO, A. et al. (Orgs.). **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2007, p. 103-120.

GOMES, R. C. Babel do século XXI: do mito às mídias. **E-compós**, v. 11, n. 1, Brasília, jan.-abr. 2008, p. 1-16.

GUIMARÃES, D. A. D. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

_____. **Tipo/icono/grafia poética em cartazes de cinema**. Curitiba: Appris, 2018.

HALBERSTAM, J. **Skin shows: gothic horror and the technology of monsters**. Durham: Duke University Press, 1995.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP & A, 2004.

HARAWAY, D. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: _____; KUNZRU, H.; TADEU, T. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2002, p. 33-118.

HOINEFF, N. **TV em expansão**. Novas tecnologias, segmentação, abrangência e acesso na televisão moderna. Rio de Janeiro: Record, 1991.

HOMENS, mulheres & filhos. Direção de Jason Reitman. EUA: Paramount Pictures e Right of Way Films; Paramount Pictures, 2014. 1 DVD (119 min); son.

HUECK, K. **Sobre a ansiedade**. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/saude/ansiedade-447836.shtml>>. Acesso em: 23 mar. 2015.

HUTCHEON, L. **Narcissistic narrative**: The metafictional paradox. Canadá: Wilfried Laurier University, 2014.

_____. **Uma teoria da paródia**. Ensinaamentos das formas de arte do século XX. Rio de Janeiro: Edições 70, 1985.

ISER, W. O jogo do texto. In: LIMA, L. C. (Org.). **A literatura e o leitor**: Textos de estética da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002, p. 105-118.

JACKSON, R. **Fantasy**: the literature of subversion. London: Methuen, 1981.

JAKOBSON, R. Aspectos linguísticos da tradução. In: _____. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2007, p. 63-72.

KOTHE, F. R. **A alegoria**. São Paulo: Ática, 1986.

KRISTEVA, J. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KULTGEN, C. **Homens, mulheres & filhos**. Rio de Janeiro: Record, 2014.

LEVERETTE, M. *et al.* **Zombie culture**: autopsies of the living dead. Plymouth: Scarecrow Press, 2008.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: 34, 2010.

LOVECRAFT, H. P. **O horror sobrenatural em literatura**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2003.

MANGUEL, A. **Lendo imagens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTIN, W. **Recent theories of narrative**. Ithaca: Cornell University, 1991.

MASCARELLO, F. Film noir. In: _____ (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006, p. 177-188.

MATOS, M. R.; SILVA, D. C. S. e. Poesia e hipertexto em Arnaldo Antunes: Reinventando a página poética. **Ícone**, São Luís de Montes Belos, v. 2, jul. 2008, p. 211-227.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação com extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MELO, J. M. de. **As telenovelas da Globo**: produção e exportação. São Paulo: Summus, 1988.

MEMÓRIA GLOBO. **Meu pedacinho de chão** - 1971. Disponível em: <<http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/novelas/meu-pedacinho-de-chao.htm>>. Acesso em: 12 jun. 2018a.

_____. **Meu pedacinho de chão** - 2014. Disponível em: <<http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/novelas/meu-pedacinho-de-chao-2014.htm>>. Acesso em: 12 jun. 2018b.

MENEZES, P. **Poética e visualidade**. Uma trajetória da poesia brasileira contemporânea. São Paulo: UNICAMP, 1991.

MEU PEDACINHO de chão. Texto de Benedito Ruy Barbosa. Direção de Luiz Fernando Carvalho. BRA: Rede Globo, 2014. Telenovela (96 capítulos); son.

MILLER, F. **The hard goodbye**. Sin city. Vol. 1. Oregon: Dark Horse Books, 2005a.

_____. **The big fat kill**. Sin city. Vol. 3. Oregon: Dark Horse Books, 2005b.

_____. **That yellow bastard**. Sin city. Vol. 4. Oregon: Dark Horse Books, 2005c.

_____. **Booze, broads & bullets**. Sin city. Vol. 6. Oregon: Dark Horse Books, 2005d.

MOISÉS, M. **Dicionário de termos literários**. São Paulo: Cultrix, 2004.

MONSTRO. In: HOLANDA, A. B. de. **Novo Aurélio século XXI**. Nova Fronteira, [s. l.: s.n.]. 1 CD-ROM.

MORAIS, M. A. et al. Efeito de video games ativos sobre a capacidade funcional e o humor de idosos: revisão sistemática e meta-análise. **Revista brasileira de atividade física & saúde**, n. 22, 2017, p. 523-532.

MOREMAN, C. M.; RUSHTON, C. J. (Eds.). **Zombies are us**: essays on the humanity of the Walking Dead. Jefferson: McFarland & Company, 2011.

MÜLLER, J. **Intermedialität**. Formen moderner kultureller Kommunikation. Münster: Nodus, 1996.

_____. Intermedialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito. In: DINIZ, T. F. N.; VIEIRA, A. S. (Orgs.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Vol. 2. Belo Horizonte: Rona; FALE/UFMG, 2012, p. 75-98.

NATIONAL GEOGRAPHIC. **A verdade sobre os zumbis**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-wDIgAuDw18>>. Acesso em: 22 ago. 2014.

NOVELA. In: HOLANDA, A. B. de. **Novo Aurélio século XXI**. Nova Fronteira, [s. l.: s.n.]. 1 CD-ROM.

NOYS, B.; MURPHY, T. S. Old and new weird. **Genre**: forms of discourse and culture, v. 49, n. 2, 2016, p. 117-134.

NUNES, E. C. **É melhor que inteligência artificial não seja tão humana, diz cientista da IBM**. Disponível em: <<http://tecnologia.ig.com.br/especial/2014-02-20/e-melhor-que-inteligencia-artificial-nao-seja-tao-humana-diz-cientista-da-ibm.html>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

ONÇA, F. A. Jogos e vida: a emergência do lúdico na cibercultura. In: PERISSINOTTO, P.; BARRETO, R. (Orgs.). **FILE Games Rio 2014**. Rio de Janeiro: FILE, 2014, p. 74-77.

PALMERINI, C. **Doentes imaginários**. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/vivermente/artigos/doentes_imaginarios_imprimir.htm>. Acesso em: 26 set. 2014.

PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PERRONE-MOISÉS, L. **Mutações da literatura no século XXI**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

PLAZA, J. **Sobre videotexto (vtx)**. Disponível em: <https://monoskop.org/images/0/0d/Plaza_Julio_1983_Sobre_videotexto_VTX_Arte_e_videotexto.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2017.

RABELO, I. O impacto das redes sociais no cérebro. **Supera**. Ginástica para o cérebro, n. 1, Rio de Janeiro, set. 2016, p. 6-7.

RAJEWSKY, I. O. Intermediality, intertextuality and remediation: a literary perspective on intermediality. **Intermédiatés/Intermedialities**, Montreal, n. 6, 2005, p. 43-64.

REGIS, F. **Nós, ciborgues**: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina. Curitiba: Champagnat, 2012.

RISÉRIO, A. **Ensaio sobre o texto poético em contexto digital**. Salvador: Fundação Casa de Jorge Amado, 1998.

RODRIGUES, S. C. **O fantástico**. São Paulo: Ática, 1988.

ROSSI, A. D. Manifestações e configurações do gótico nas literaturas inglesa e norte-americana: um panorama. **Ícone**, v. 2, jul. 2008, p. 55-76.

ROSSO, F. **Abertura de 'Vade Retro' é inspirada em filmes clássicos de terror da década de 70**. Disponível em: <gshow.globo.com/series/vade-retro/>. Acesso em: 29 mai. 2017.

ROUANET, S. Apresentação. In: BENJAMIN, W. **Origem do drama barroco alemão**. Brasiliense: São Paulo, 1984, p. 11-47.

ROUBINE, J. J. **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

SAGAN, C. **Pálido ponto azul**: uma visão do futuro da humanidade no espaço. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem**. Cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2009.

SANTAELLA, L. **A poesia concreta como precursora da ciberpoesia**. Disponível em: <<http://issuu.com/mimacarfer/docs/outubro>>. Acesso em: 28 abr. 2015.

_____. **Cultura e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, R. **Após fraco desempenho na Globo, Vade Retro será exibida em festivais internacionais**. Disponível em: <<https://www.otvfoco.com.br/apos-fraco-desempenho-na-globo-vade-retro-sera-exibida-em-festivais-internacionais/>>. Acesso em: 10 mai. 2018.

SCHRÖTER, J. Four models of intermediality. In: HERZOGENRATH, B. (Ed.). **Travels in intermedia[lity]**: Reblurring the boundaries. Lebanon: Dartmouth College Press: 2012, p. 15-37.

SCONCE, J. Trashing the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. **Screen**, v. 36, 1995, p.371-393.

SIBILIA, P. A vida como relato na era do fast-forward e do real time: algumas reflexões sobre o fenômeno dos blogs. **Em questão**, v. 11, n. 1, Porto Alegre, jan./jun. 2005, p. 35-51.

SILVA, I. do N. **Nicodemos e Jesus, o novo nascimento**. Disponível em: <<http://www.rudecruz.com/nicodemos-novo-nascimento.php>>. Acesso em: 19 fev. 2018.

SIN CITY: A cidade do pecado. Direção de Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino. EUA: Elizabeth Avellan, Frank Miller e Robert Rodriguez; Dimension Films, Miramax Films e Buena Vista International, 2005. 1 DVD (126 min); son.

SMITH, K. **Destrua este diário**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

STAM, R. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do desterro**, Florianópolis, n. 51, jul./dez. 2006, p. 19-53.

SONVILLA-WEISS, S. Introduction: Mashups, Remix, Practices and the Recombination of Existing Digital Content. In: SONVILLA-WEISS, S. (Ed.). **Mashup cultures**. Wien; New York: Springer, 2010, p. 8-23.

ST. JOHN, W. **Market for zombies? It's Undead (Aaahhh!)**. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2006/03/26/fashion/sundaystyles/market-for-zombies-its-undead-aaahhh.html>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

SUPERINTERESSANTE. **Zumbis**: a ciência, a história e a cultura pop por trás do fenômeno. São Paulo: Abril, 2012.

TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva: 1982.

TURNER, M.; FAUCONNIER, G. **Conceptual blending**. Disponível em: <<http://tecfa.unige.ch/tecfa/mal/t/cofor-1/textes/Fauconnier-Turner03.pdf>>. Acesso em: 3 out. 2018.

VADE retro. Texto de Fernanda Young e Alexandre Machado. Direção de André Felipe Binder, Rodrigo Meirelles e Mauro Mendonça Filho. BRA: Rede Globo, 2017. Minissérie (11 capítulos); son.

VANDERMEER, J.; VANDERMEER, A. **The new weird**. São Francisco: Tachyon Publications, 2008.

VASCONCELOS, R. **Mauro Mendonça Filho comenta estréia de 'Vade Retro'**: 'Diverte fazendo pensar'. Disponível em: <gshow.globo.com/series/vade-retro/>. Acesso em: 29 mai. 2017.

VASCONCELOS, S. G. **Dez lições**: sobre o romance inglês do século XVIII. São Paulo: Boitempo, 2002.

VEJA. '**Meu Pedacinho de Chão**' tem boa técnica, mas pode espantar o público. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/entretenimento/meu-pedacinho-de-chao-tem-boa-tecnica-mas-pode-espantar-o-publico/>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

VIEIRA, P. **Memórias desmortas de Brás Cubas**. São Paulo: Tarja, 2010.

VIGGIANO, G. **Voyager**: tudo sobre a missão espacial mais longa de todos os tempos. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2017/09/voyager-tudo-sobre-missao-espacial-mais-longa-de-todos-os-tempos.html>>. Acesso em: 22 mar. 2018.

VIRILIO, P. O resto do tempo. **FAMECOS**, n. 10, Porto Alegre, jun. 1999, p. 57-61.

XAVIER, N. **Trilhas sonoras**: séries e minisséries. Disponível em: <<http://teledramaturgia.com.br/trilhas-sonoras-series-e-minisseries/>>. Acesso em: 24 mai. 2018.

ZINI, A. **Sin city**: quadrinhos no cinema. Disponível em: <http://www.ies.ufscar.br/leoandrade/uploads/Docs/HQs/artigohq07_sincity.pdf>. Acesso em: 15 set. 2010.

WATANABE, P. Sai do Face. **Folha de S. Paulo**, 12 abr. 2018.

WAUGH, P. **Metafictional**: The theory and practice of self-conscious fiction. New York: Routledge, 1993.

ANEXOS

Anexo A – Projeto

VERÔNICA DANIEL KOBBS

**INTERMIDIALIDADE E RECONFIGURAÇÃO DA ARTE
NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO**

CURITIBA

2017

VERÔNICA DANIEL KOBBS

**INTERMIDIALIDADE E RECONFIGURAÇÃO DA ARTE
NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO**

Projeto de pós-doutorado na área de
Estudos Literários apresentado ao
Curso de Pós-graduação em Letras,
do Setor de Ciências Humanas,
Letras e Artes, da Universidade
Federal do Paraná.

CURITIBA

2017

1. IDENTIFICAÇÃO

1.1 Título: Intermedialidade e reconfiguração da arte no contexto contemporâneo

1.2 Autora: Verônica Daniel Kobs

1.3 Período de realização: Fevereiro a dezembro de 2018

1.4 Linha de pesquisa: Literatura e Outras Linguagens

1.5 Grupo de pesquisa: Diálogos com a Literatura Portuguesa¹

1.6 Supervisora: Profa. Dra. Patrícia da Silva Cardoso

2. INTRODUÇÃO

Atualmente, como resultado do processo de globalização, que ampliou os domínios geográficos e artísticos, pela relativização das fronteiras, configura-se uma das hipóteses mencionadas por Stuart Hall, no que se refere às identidades. No livro *Identidade cultural e pós-modernidade*, o autor, analisando mais detidamente o conceito de “tradução cultural” (HALL, 2001, p. 23), afirma que a globalização pode desencadear a “produção de novas identidades” (HALL, 2001, p. 23). Desse modo, levando em conta a relação inequívoca entre arte e sociedade, pode-se constatar que, hoje, o hibridismo e a intermedialidade são os principais responsáveis pela reconfiguração da arte: “[...] change is all around us. Borders have shifted from autocratic theories to democracies of models²” (ARATA, 2011).

Com base nesses pressupostos, e acompanhando a produção cultural deste início de século, foram estabelecidos quatro eixos temáticos, a fim de demonstrar as características que predominam na arte contemporânea: multiplicidade; horror; realidade artificial; e tecnologia. Posteriormente, foram escolhidas duas obras para serem discutidas e analisadas, em cada eixo temático. No eixo 1, o romance *S.* (2016), de J. J. Abrams e Doug Dorst, e o filme *Homens, mulheres & filhos* (2014), de Jason Reitman, irão representar a multiplicidade, porque: o livro associa detalhes da narrativa a materiais extras (mapas, cartões, etc.), que excedem o literário, mas que, na obra em questão, complementam-no e integram-no; e o filme divide a grande tela (e a cena, consequentemente), para fragmentar e completar a narrativa, apresentando, também, as informações que aparecem nas telas dos computadores e dos smartphones dos

¹ De acordo com a descrição publicada na página do CNPq, os trabalhos vinculados a esse grupo de pesquisa podem abranger a “lusofonia” e o “eixo tradição-transformação” (CARDOSO; NERY, 2017), dois pressupostos que norteiam este projeto de Pós-doutorado.

² “[...] a mudança está ao redor de nós. As fronteiras afastaram-se das teorias autocráticas e tornaram-se mais próximas de modelos democráticos.” (Tradução nossa)

personagens. Quanto ao segundo eixo, para exemplificar as narrativas de horror, foram escolhidos o livro *Memórias desmortas de Brás Cubas* (2010), de Pedro Vieira, e a minissérie *Vade retro* (2017), dirigida por Mauro Mendonça Filho. Ambas as obras apoiam-se no sobrenatural, pois elegem como protagonistas, respectivamente, um zumbi e o próprio diabo. Além disso, no aspecto intermediário, o livro apresenta inúmeras referências ao cinema, enquanto a minissérie utiliza, em algumas partes, a música como artifício narrativo. No que se refere à questão do terceiro eixo temático, a (in)verossimilhança e a problemática entre ficção e realidade, foram selecionadas a telenovela *Meu pedacinho de chão* (2014), de Luiz Fernando Carvalho, e o filme *Sin city* (2005), de Robert Rodriguez. A razão da escolha desse par deve-se ao fato de as duas obras romperem conscientemente com o formato tradicional das mídias que representam, influenciadas, principalmente, pela representação teatral (no caso da telenovela, sobretudo pela performance dos atores, pelo cenário e pelo figurino) e pelas HQs (no caso do filme, devido ao enquadramento, às cores e ao contraste entre luz e sombra). No quarto e último eixo, serão analisados o longa *Ela* (2013), de Spike Jonze, e três videopoemas de Arnaldo Antunes (*Carnaval* (2015); *O interno exterior* (2015); e *Sou volúvel* (2016)). A produção cinematográfica de Jonze visa demonstrar de que modo a tecnologia atual interfere no comportamento humano e na estética do filme, afinal, na história, o protagonista contracenava com um sistema operacional. Com relação ao estudo dos poemas, objetiva-se evidenciar que a tecnologia, sobretudo por meio do movimento, representa e reforça: a simultaneidade e a metalinguagem, no caso do primeiro videopoema; a rapidez e a diversidade de informações, no segundo texto; e o sentido do texto escrito, em *Sou volúvel*. Além disso, ressalte-se a importância do cruzamento das artes literária, videográfica, musical e televisiva, nas obras de Arnaldo Antunes.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Analisar a intermedialidade como característica determinante, na reconfiguração das artes literária, cinematográfica e televisiva, neste início de século.

3.2 Objetivos específicos

3.2.1 Associar a intermedialidade a outras quatro características predominantes, na arte contemporânea: a multiplicidade; a retomada das narrativas de horror; a tensão entre ficção e realidade; e a ênfase tecnológica.

3.2.2 Apresentar a multiplicidade midiática como redefinidora da forma: no romance *S.* (2016), de J. J. Abrams e Doug Dorst; e no filme *Homens, mulheres & filhos* (2014), de Jason Reitman.

3.2.3 Demonstrar a relação entre as diferentes mídias, a narrativa de horror e o fantástico: no livro *Memórias desmortas de Brás Cubas* (2010), de Pedro Vieira; e na minissérie *Vade retro* (2017), dirigida por Mauro Mendonça Filho.

3.2.4 Discutir os processos de reconfiguração da telenovela e do cinema, tomando como base, respectivamente: a importância da remediação³ em *Meu pedacinho de chão* (2014), de Luiz Fernando Carvalho, e no filme *Sin city* (2005), de Robert Rodriguez.

3.2.5 Verificar a função da tecnologia digital: na construção do enredo e dos personagens, no filme *Ela* (2013), de Spike Jonze; e nos videopoemas *Carnaval* (2015), *O interno exterior* (2015) e *Sou volúvel* (2016), de Arnaldo Antunes.

4. ESTRUTURA

A divisão proposta a seguir visa atender os objetivos do estudo (expostos acima), aprofundando as reflexões neles sugeridas. Sendo assim, as partes do projeto foram definidas com base nas quatro características (a multiplicidade; a retomada das narrativas de horror; a tensão entre ficção e realidade; e a ênfase tecnológica) que serão analisadas, dentro da intermedialidade, a qual, por sua vez, constitui o elemento norteador da pesquisa. Cada um dos quatro capítulos compreenderá dois produtos culturais:

4.1 Multiplicidade narrativa

A primeira parte do estudo irá compreender os seguintes tópicos:

- Grande tema: intermedialidade.
- Subtemas: multiplicidade, transtextualidade, contextos literário e extraliterário, mídia impressa e mídia digital.
- Obras a serem analisadas⁴: *S.* (2016), livro de J. J. Abrams e Doug Dorst; e *Homens, mulheres & filhos* (2014), filme de Jason Reitman.

³ Esse termo está sendo usado aqui, de acordo com o conceito e a grafia defendidos por Irina Rajewsky (2005). Contudo, em maio de 2017, em evento realizado na UFMG, iniciou-se um debate para sugerir a substituição de “remediação” por “remediação”, em conformidade com “mídia” e “intermedialidade”.

⁴ Todas as obras escolhidas, nas quatro partes da pesquisa, já têm análises iniciadas, pois foram avaliadas comparativamente a outras, do mesmo período que interessa a este estudo (de 2001 a 2017, especificamente). Aliás, foi essa associação que permitiu a definição do *corpus* deste projeto.

4.2 Horror tragicômico

A segunda seção da pesquisa privilegiará os itens abaixo:

- Grande tema: intermedialidade.
- Subtemas: narrativa de horror, paródia, ironia, fantástico, adaptação e humor negro.
- Obras a serem analisadas: *Memórias desmortas de Brás Cubas* (2010), livro de Pedro Vieira; e *Vade retro* (2017), minissérie dirigida por Mauro Mendonça Filho.

4.3 Realidades artificiais

O terceiro capítulo será organizado conforme o esquema a seguir:

- Grande tema: intermedialidade.
- Subtemas: realidade versus ficção, verossimilhança, remediação e relação interartes.
- Obras a serem analisadas: *Meu pedacinho de chão* (2014), telenovela de Luiz Fernando Carvalho; e *Sin city* (2005), filme de Robert Rodriguez.

4.4 Tecnologias digitais

A quarta parte da pesquisa será elaborada segundo estes critérios:

- Grande tema: intermedialidade.
- Subtemas: tecnologia digital, multimodalidade, espaço cibernético, interface, mediação eletrônica e interatividade.
- Obras a serem analisadas: *Ela* (2013), filme de Spike Jonze; *Carnaval* (2015), *O interno exterior* (2015) e *Sou volúvel* (2016), três videopoemas de Arnaldo Antunes.

5. METODOLOGIA

A metodologia do estudo proposto será baseada nas seguintes etapas: a) nova pesquisa bibliográfica, para acréscimo de outros textos críticos pertinentes às análises; b) releitura dos materiais a serem analisados; c) releitura dos textos teóricos selecionados como base à discussão de cada capítulo; d) aplicação dos conceitos teóricos aos objetos analisados, em conformidade com os temas (grande tema e subtemas) norteadores de cada capítulo; e) análise comparativa, nos casos em que esse

procedimento se mostrar pertinente⁵; f) síntese dos dados obtidos; g) apresentação dos resultados (em relatório escrito e também oralmente, em sessão pública).

6. JUSTIFICATIVA

No primeiro capítulo, sobre a multiplicidade, será discutido de que modo as narrativas paralelas e complementares contribuem para o novo formato de livro e de filme, já que, os autores J. J. Abrams e Doug Dorst e o diretor Jason Reitman adaptam as histórias (no que diz respeito à forma e à linguagem) às características do público e do contexto contemporâneos. Incorporando mapas, cartões postais e trechos de diários (no caso do livro *S.*), ou posts das redes sociais, jogos *on-line* e sites diversos (no caso do filme *Homens, mulheres & filhos*), ambas as narrativas exigem uma colaboração interpretativa diferenciada do leitor/espectador, como demonstraram as imagens reproduzidas na página seguinte:



Figura 1: Livro *S.*, de J. J. Abrams e Doug Dorst (à esq.); e cena em que vários personagens acessam sites e outras redes sociais, no filme *Homens, mulheres & filhos*, de Jason Reitman (à dir.).

Imagens disponíveis em: <<https://alemdolivro.files.wordpress.com>> e

<<http://cinefilos.jornalismojunior.com.br/homens-mulheres-filhos-relacoes-reais-e-virtuais/>>.

⁵ A análise comparativa será necessária em todo o trabalho, em maior ou menor grau, já que, às vezes, as obras literárias serão comparadas aos filmes (no caso de *Homens, mulheres & filhos*, por exemplo). Em um segundo momento, a reescrita paródica de um texto literário exigirá a comparação (como no caso do romance de Pedro Vieira, que toma por base o clássico machadiano). Por fim, a comparação terá papel salutar nas reflexões sobre os diferentes formatos do livro, do filme, das telenovelas e das minisséries, atualmente e no passado.

No segundo capítulo, tomando como base o livro *Memórias desmortas de Brás Cubas*, de Pedro Vieira, e a minissérie *Vade retro*, de Mauro Mendonça Filho, a escolha de associar as narrativas de horror à intermedialidade deve-se ao fato de, contemporaneamente, a estética *new weird* e a retomada do estilo gótico caracterizarem grande parte dos produtos de arte e entretenimento. Privilegiando a ironia, a paródia (intrinsecamente ligadas, pela duplicidade e pela oposição, que lhe são inerentes), e o humor, os materiais a serem analisados, nessa parte da pesquisa, relativizam os elementos de horror. Além disso, ambas as obras resgatam e adaptam textos de outras artes e de outras mídias, conforme demonstram os exemplos reproduzidos a seguir:

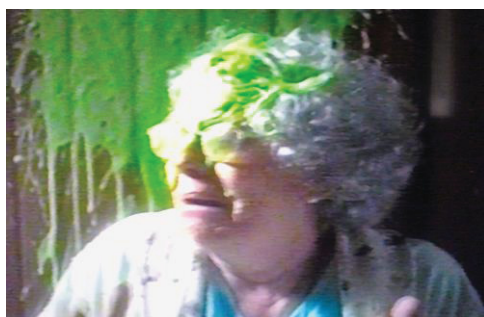


Figura 2: Cena de *Vade retro* que parodia o clássico de terror *O exorcista*.⁶

[...] não estranhe quando eu citar *A Madrugada dos Mortos* ou *Blade Runner*. Foi-se o tempo em que eu me importava em citar Virgílio ou Sêneca – este texto não é pra você, intelectualóide de plantão [...]. (VIEIRA, 2010, p. 20)

Quando me sentei a compilar estas *Memórias*, vi o quanto deveria me atualizar em termos de linguagem. Mesóclises, minhas queridas, dei-lhes adeus. [...]. Decidi atualizar minha linguagem a partir de um *chat room* na internet. Foi quando, subitamente, percebi que havia me tornado um analfabeto. (VIEIRA, 2010, p. 73)

Com relação às análises que irão compor o terceiro capítulo do trabalho, a seleção da telenovela *Meu pedacinho de chão*, de Luiz Fernando Carvalho, e do filme *Sin city*, de Robert Rodriguez, obedeceu aos critérios do exagero e da artificialidade na criação das imagens, em decorrência da proximidade dos produtos escolhidos com o desenho animado e os contos infantis, no caso da produção televisiva, e com as histórias em quadrinhos, no caso da adaptação fílmica. A partir das imagens a seguir, constata-se que, tanto a telenovela quanto o filme, ao optarem por cenas não realistas, instituem novas opções tecnoestéticas, as quais influenciam decisivamente os processos de produção e recepção:

⁶ Foto tirada pela autora deste projeto.



Figura 3: Figurino de borracha e plástico da professora Juliana, em *Meu pedacinho de chão* (à esq. / ver link do site, abaixo); e cena do suicídio de Hartigan, em *Sin city*⁷ (à dir.).
Imagem disponível em: <<http://www.oficinadamoda.com.br>>

Na última parte da pesquisa, a intermedialidade será associada à tecnologia digital, porque ambas, nas últimas décadas, têm contribuído, de modo bastante acentuado, na remodelação de todas as artes, a exemplo do cinema e da literatura, de acordo com os exemplos reproduzidos na Fig. 4. No filme *Ela*, Samantha é uma personagem incorpórea, mas que tem papel fundamental no enredo. O fato de Theodore se relacionar com um sistema operacional modifica as noções de personagem e representação. Do mesmo modo, o videopoema de Arnaldo Antunes confere movimento à palavra e ao texto literário, ao mesmo tempo em que as imagens criadas no vídeo ampliam o sentido do texto escrito (letra da música de mesmo título), oferecendo-lhe novas molduras formal e semântica.



Figura 4: Cena de *Ela* em que Theodore contracenava com Samantha, um sistema operacional (à esq. / ver link do site, abaixo); e *frame* do videopoema *Sou volúvel*⁸, de Arnaldo Antunes (à dir.).
Imagem disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pjiGIMulrb8>>

7. EMBASAMENTO TEÓRICO

A literatura e as artes em geral estão indissociavelmente relacionadas ao tempo e à sociedade. Elas refletem os costumes, o comportamento e a História, tal como afirma

⁷ Foto tirada pela autora deste projeto.

⁸ Foto tirada pela autora deste projeto.

Antonio Candido: “[...] podemos abordar o problema da função da literatura como representação de uma dada realidade social e humana, que faculta maior inteligibilidade com relação a esta realidade” (CANDIDO, 2017). Dessa forma, é salutar observar que, neste início de século, o perfil da sociedade vem se modificando e se atualizando gradativamente. Devido à associação intrínseca da arte com a sociedade, os produtos culturais contemporâneos também se apresentam modificados. Emprestando a nomenclatura de Zygmunt Bauman, em tempos “líquidos” as mudanças são constantes: “Os fluidos se movem facilmente. [...]; diferentemente dos sólidos, [...] contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. Do encontro com sólidos emergem intactos, enquanto os sólidos [...] são alterados – ficam molhados ou encharcados” (BAUMAN, 2001, p. 8). Com base nas afirmações de Candido e Bauman, o presente projeto propõe a análise das alterações que vêm se consolidando na literatura, no cinema e na televisão, defendendo a hipótese de que a maior parte delas ocorre em razão do cruzamento de mídias: “Em toda a parte, estão emergindo identidades culturais que não são fixas, mas que estão suspensas, em transição [...]; que retiram seus recursos [...] de diferentes tradições culturais; e que são o produto desses complicados cruzamentos e misturas culturais que são cada vez mais comuns num mundo globalizado” (HALL, 2001, p. 88).

No campo específico da intermedialidade, esta afirmação de Irina Rajewsky corrobora a constatação de Stuart Hall, pois, segundo a estudiosa: “[...] a qualidade intermediática [...] relaciona-se à maneira com que uma configuração midiática *vem ao mundo*, ou seja, relaciona-se à transformação de uma configuração midiática definida (um texto, um filme, etc...) ou de seu substrato noutra mídia” (RAJEWSKY, 2012, p. 59, grifo no original). Além de reconhecer o hibridismo, a autora menciona que a confluência das diferentes mídias auxilia na reconfiguração dos antigos modelos: “[...] as estratégias intermediáticas [...] podem constituir uma ferramenta importante, através da qual vai ser possível apreender, analisar criticamente, e até desarranjar e questionar tanto as crenças relativas a uma mídia determinada, quanto as fronteiras e delimitações que se convencionou traçar entre as mídias [...]” (RAJEWSKY, 2012, p. 69). Estudando detidamente o processo de remediação, outros teóricos da intermedialidade também ressaltam que o cruzamento das mídias celebra, resgata e remodela as práticas representacionais das formas antigas (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 55).

Dessa forma, para organizar a pesquisa, foram definidas quatro características básicas que, associadas à intermedialidade, constituirão as quatro partes do trabalho

proposto. Na primeira parte, um livro e um filme serão analisados, com ênfase à multiplicidade, traço típico da contemporaneidade, segundo Italo Calvino (1998). Associado a esse elemento constitutivo, será abordado também o conceito de transtextualidade, de Gérard Genette, especificamente a paratextualidade, que, conforme o autor, compreende: “[...] título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; errata, orelha, capa e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos, que fornecem ao texto um aparato (variável) e por vezes um comentário, oficial ou oficioso” (GENETTE, 2005, p. 9). Tanto no livro *S.*, de J. J. Abrams e Doug Dorst, como no filme *Homens, mulheres & filhos*, de Jason Reitman, o contexto literário/fílmico e extraliterário/extrafílmico contribuem para consolidar a multiplicidade e a transtextualidade, redefinindo, portanto, o formato dos produtos culturais em questão (livro e filme). No caso do longa, inclusive, essas características são exacerbadas pelo uso do computador e da internet, “lugar onde a interação entre domínios heterogêneos se realiza” (REGIS, 2012, p. 182), “permitindo a conexão entre usuários e computadores, colocando à disposição novos serviços e formas de comunicação que redimensionam os processos de interação social e a produção de identidade e de subjetividade” (REGIS, 2012, p. 182). Ampliando as afirmações de Fátima Régis, pode-se concluir que, do mesmo modo que a tecnologia digital altera as relações interpessoais, transforma também o modo de fazer arte (livros e filmes, nos casos específicos das obras a serem analisadas no primeiro capítulo).

A segunda parte da pesquisa compreenderá um livro e uma minissérie, para discutir o resgate das narrativas de horror, muito associadas ao fantástico, pois “pelo fato mesmo de [algo] ficar inexplicado, não racionalizado, sugere-nos, em efeito, a existência do sobrenatural” (TODOROV, 2008, p. 29). Em se tratando do livro de Pedro Vieira, *Memórias desmortas de Brás Cubas*, que pode ser analisado à luz da estética *new weird*, por privilegiar a criação de um universo que pode combinar elementos da fantasia e da ficção científica (VANDERMEER; VANDERMEER, 2008, p. 16), o horror e o fantástico fazem uso de um personagem morto-vivo, seguindo a tendência atual. Estudiosos afirmam que os zumbis representam um “vazio simbólico” (LEVERETTE, 2008; MOREMAN; RUSHTON, 2011) e servem de metáfora para debater a fragilidade do sujeito e da sociedade, neste início de século. Na minissérie *Vade retro*, o protagonista é o próprio diabo, característica que acentua a influência gótica ainda hoje, como postula Rossi: “O gótico chega, então, ao século XXI já

transformado e adaptado à miríade dos novos padrões culturais, mas sem perder sua essência: a escuridão, a noite, o Mal, o terror e o horror, a psicologia do medo, a instauração de impasses na racionalidade da lógica” (ROSSI, 2014). Outras coincidências que justificam a aproximação entre as obras selecionadas para análise, no segundo capítulo, são a paródia e a ironia, conceitos recorrentes nos estudos de Linda Hutcheon. Segunda a autora: “A paródia é uma das formas mais importantes da moderna autorreflexividade; é uma *forma de discurso interartístico*” (HUTCHEON, 1985, p. 13, grifo nosso). Embora o livro e a minissérie em questão tratem de um tema diferente daquele que norteia a primeira parte da pesquisa proposta, eles constituem adaptações (da literatura clássica e do formato das minisséries tradicionais, respectivamente) e, dessa forma, devem ser pertinentes ao perfil do novo público (e da nova sociedade), como postula Robert Stam: “A adaptação, nesse sentido, é um trabalho de reacentuação, pelo qual uma obra que serve como fonte é reinterpretada através de novas lentes e discursos. Cada lente, ao revelar aspectos do texto fonte em questão, também revela algo sobre os discursos existentes no momento da reacentuação” (STAM, 2006, p. 48). Ampliando o pensamento de Stam, Arlindo Machado, apesar de estudar a linguagem televisiva, especificamente, destaca a atualização da linguagem artística não apenas como mera ocorrência, mas como necessidade: “[...] as obras realmente fundantes produzidas em nosso século não se encaixam facilmente nas rubricas velhas e canônicas e, quanto mais avançamos na direção do futuro, mais o hibridismo se mostra como a própria condição estrutural dos produtos culturais” (MACHADO, 2003, p. 67-68).

A terceira parte do estudo propõe a análise do filme *Sin city* e de alguns capítulos da telenovela *Meu pedacinho de chão*. Devido ao fato de as duas obras privilegiarem a artificialidade das cenas, ao mesmo tempo em que inovam os formatos do filme e da telenovela, respectivamente, em ambos os casos a pesquisa discutirá o conceito da verossimilhança, sob perspectivas distintas, reunidas por Aumont, que estabelece que o verossímil “diz respeito, simultaneamente, à relação de um texto com a opinião comum, à sua relação com outros textos, mas também ao funcionamento interno da história que ele conta” (AUMONT, 2002, p. 141). Partindo dessa acepção, mais abrangente e completa, pode-se afirmar que as obras que serão analisadas no capítulo três são inverossímeis e dizem respeito à reconfiguração artística, porque rompem com o modelo tradicional de filme e de telenovela. No que se refere ao que Aumont denomina “funcionamento interno” e “opinião comum”, as obras em questão serão relacionadas ao

fantástico e ao conflito entre realidade e ficção que este estabelece, uma vez que o estranhamento que é introduzido gradativamente, na narrativa, equivale a um “tempo de uma vacilação: vacilação comum ao leitor e ao personagem, que devem decidir se o que percebem provém ou não da ‘realidade’, tal como existe para a opinião corrente” (TODOROV, 2008, p. 24, grifo no original). Dessa forma, o fantástico, ao expor possibilidades diferentes daquelas que imperam no mundo real, trabalha com a “ruptura no sistema de regras preestabelecidas” (TODOROV, 2008, p. 86). Nesse, sentido, os dois aspectos de “verossimilhança” se fundem e se complementam. *Sin city*, emprestando a linguagem das HQs, que, conforme Eisner, “são uma forma de arte voltada para a emulação da experiência real” (EISNER, 2010, p. 91), recusa o modo mais realista na construção das imagens, oferecendo ao cinema uma possibilidade estética diferenciada. Do mesmo modo, *Meu pedacinho de chão*, que utiliza recursos dos desenhos animados e dos contos de fada, aprimora o formato das telenovelas, que antes eram definidas como “combinação de dois ingredientes: ‘a ficção sem fantasia’ e uma ‘moral doméstica’” (MELO, 1988, p. 51, grifo no original), e que, exatamente por isso, eram consideradas como uma espécie de “espelho do real” (MELO, 1988, p. 51).

No quarto e último capítulo da pesquisa, será analisada a influência da tecnologia digital nas produções literária e cinematográfica, com base, respectivamente, nos videopoemas de Arnaldo Antunes e no filme *Ela*, de Spike Jonze. No caso específico do longa, será enfatizada a função de Samantha, um sistema operacional, no enredo e na vida do protagonista, Theodore. O relacionamento virtual que o casal representa no filme reencena um comportamento cada vez mais frequente, na sociedade atual. Usando como pressuposto teórico o livro *Nós, ciborgues*, de Fátima Régis, será explorado o conceito de “inteligência artificial”, que se consolida “quando não há diferença discernível entre conversar com ela ou com uma pessoa” (RÉGIS, 2012, p. 113). Em outras palavras, a história de *Ela* demonstra que, de fato, as “novas tecnologias permitem novos modos de experiência, fazendo repensar o próprio conceito de humano” (RÉGIS, 2012, p. 184). A exemplo das outras obras selecionadas para análise, neste projeto, o filme de Jonze vai além do aspecto social, pois, ao fazer o protagonista contracenar com uma máquina, a linguagem e o formato fílmicos são significativamente alterados e atualizados. Também associadas ao computador e ao espaço cibernético, as composições de Arnaldo Antunes serão analisadas com base nos conceitos de cibertexto, poesia migrante e videopoema, formato “usado, no Brasil e em Portugal, desde os anos 80, [...], viabilizando as primeiras obras poéticas que se valem da

exploração de novas tecnologias e reiterando a busca de um movimento que vá além da bidimensionalidade da página impressa” (GUIMARÃES, 2007, p. 51-52). A transição da página impressa para a tela, ao mesmo tempo em que “oferece a oportunidade de se reimaginar o que é escritura” (SANTAELLA, 2015), propicia “uma investigação criativa, tanto dos meios quanto dos processos, auxiliando a desenvolver visões mais adequadas ao mundo pós-moderno” (GUIMARÃES, 2007, p. 39), libertando “os artistas do atrelamento a modelos e conceitos preexistentes” (GUIMARÃES, 2007, p. 39).

Pela breve exposição dos temas e dos pressupostos teóricos que norteiam este projeto, reitera-se o intuito de demonstrar a importância da relativização das fronteiras e da consequente intermedialidade na reconfiguração das artes, processo que sinaliza e representa:

A grande revolução-evolução, hoje vivida por toda humanidade, está acontecendo na esfera da cultura (da mente, do espírito, do pensamento, da reflexão, do ser interior) e, evidentemente, em conflito com a esfera da civilização em que ainda predominam as formas consagradas ontem, mas já superadas pelas novas formas emergentes com a revolução tecnológica-cibernética que vem mudando a face do mundo, pela anulação das distâncias geográficas e da ruptura de todos os antigos limites (espaciais, temporais, mentais, éticos, estéticos...). (COELHO, 2007)

8. PLANO DE TRABALHO E CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Mês/Ano	Atividades
Fevereiro/2018	<ul style="list-style-type: none"> - Nova pesquisa bibliográfica e releitura do material selecionado para análise, no primeiro capítulo: <i>S.</i> (2016), livro de J. J. Abrams e Doug Dorst. - Escrita da primeira parte do capítulo 1.⁹ - Submissão do material escrito ao professor supervisor. - Revisão final do texto.
Março/2018	<ul style="list-style-type: none"> - Publicação do texto produzido no mês anterior (essa será feita em versão resumida, em blog de literatura, vinculado à FAE¹⁰). - Nova pesquisa bibliográfica e releitura do segundo material selecionado para análise, no primeiro capítulo: <i>Homens, mulheres & filhos</i> (2014), filme de Jason Reitman. - Escrita da segunda parte do capítulo 1. - Submissão do material escrito ao professor supervisor.

⁹ Entende-se que o período de um mês, destinado para cada parte do capítulo, é suficiente, tendo em vista que todas as obras que integram o projeto já têm a análise iniciada.

¹⁰ O blog em questão (no qual a autora deste projeto tem uma coluna quinzenal) está vinculado ao Curso de Graduação de Letras da FAE. A publicação dos textos em blogs de literatura tem o objetivo de demonstrar os novos formato e espaço da crítica contemporânea, em consonância com a reconfiguração das artes, principal assunto a ser discutido, na pesquisa proposta neste projeto.

	- Revisão final do texto.
Abril/2018	<ul style="list-style-type: none"> - Publicação do texto produzido no mês anterior (essa será feita em versão resumida, em blog de literatura, vinculado à FAE). - Nova pesquisa bibliográfica e releitura do material selecionado para análise, no segundo capítulo: <i>Memórias desmortas de Brás Cubas</i> (2010), livro de Pedro Vieira. - Escrita da primeira parte do capítulo 2. - Submissão do material escrito ao professor supervisor. - Revisão final do texto. - Publicação dos textos produzidos nos meses de fevereiro e março (essa será feita em versão resumida e comparativa, em blog de literatura, vinculado à UNIANDRADE)¹¹.
Maio/2018	<ul style="list-style-type: none"> - Publicação do texto produzido no mês anterior (essa será feita em versão resumida, em blog de literatura, vinculado à FAE). - Nova pesquisa bibliográfica e releitura do segundo material selecionado para análise, no capítulo 2: <i>Vade retro</i> (2017), minissérie dirigida por Mauro Mendonça Filho. - Escrita da segunda parte do capítulo 2. - Submissão do material escrito ao professor supervisor. - Revisão final do texto. - Palestra: <i>Forma e linguagem da arte contemporânea</i>.¹²
Junho/2018	<ul style="list-style-type: none"> - Publicação do texto produzido no mês anterior (essa será feita em versão resumida, em blog de literatura, vinculado à FAE). - Nova pesquisa bibliográfica e releitura do primeiro material selecionado para análise, no capítulo 3: <i>Meu pedacinho de chão</i> (2014), telenovela de Luiz Fernando Carvalho¹³. - Escrita da primeira parte do capítulo 3. - Submissão do material escrito ao professor supervisor. - Revisão final do texto. - Publicação dos textos produzidos nos meses de abril e maio (essa será feita em versão resumida e comparativa, em blog de literatura, vinculado à UNIANDRADE).
Julho/2018	- Período de férias.
Agosto/2018	<ul style="list-style-type: none"> - Publicação do texto produzido no mês de junho (essa será feita em versão resumida, em blog de literatura, vinculado à FAE). - Nova pesquisa bibliográfica e releitura do segundo material selecionado para análise, no capítulo 3: <i>Sin city</i> (2005), filme de Robert Rodriguez. - Escrita da segunda parte do capítulo 3. - Submissão do material escrito ao professor supervisor.

¹¹ O blog em questão (no qual a autora deste projeto é colaboradora/autora bimestral) está vinculado ao Curso de Mestrado em Teoria Literária da UNIANDRADE. Todas as datas programadas para publicação nesse blog poderão sofrer alteração por parte do Coordenador do Curso.

¹² A atividade será ministrada pela autora deste projeto aos alunos de Letras da FAE. Embora a atividade esteja prevista para maio de 2018, no cronograma acima, a data poderá sofrer alteração por parte do Coordenador do Curso.

¹³ Ressalte-se que a telenovela não será retomada na íntegra. A autora do projeto já tem selecionados os materiais de imagem da obra, que possibilitarão a análise dos principais temas, para demonstrar a reconfiguração artística, quais sejam: cenário, figurino, praticáveis e perfil caricatural dos personagens.

	- Revisão final do texto.
Setembro/2018	<ul style="list-style-type: none"> - Publicação do texto produzido no mês anterior (essa será feita em versão resumida, em blog de literatura, vinculado à FAE). - Nova pesquisa bibliográfica e releitura do primeiro material selecionado para análise, no capítulo 4: <i>Ela</i> (2013), filme de Spike Jonze. - Escrita da primeira parte do capítulo 4. - Submissão do material escrito ao professor supervisor. - Revisão final do texto. - Publicação dos textos produzidos nos meses de junho e agosto (essa será feita em versão resumida e comparativa, em blog de literatura, vinculado à UNIANDRADE).
Outubro/2018	<ul style="list-style-type: none"> - Publicação do texto produzido no mês anterior (essa será feita em versão resumida, em blog de literatura, vinculado à FAE). - Nova pesquisa bibliográfica e releitura dos materiais selecionados para análise, na segunda parte do capítulo 4: <i>Carnaval</i> (2015), <i>O interno exterior</i> (2015) e <i>Sou volúvel</i> (2016), três videopoemas de Arnaldo Antunes. - Escrita da segunda parte do capítulo 4. - Submissão do material escrito ao professor supervisor. - Revisão final do texto.
Novembro/2018	<ul style="list-style-type: none"> - Publicação do texto produzido no mês anterior (essa será feita em versão resumida, em blog de literatura, vinculado à FAE). - Escrita da introdução e da conclusão do trabalho. - Submissão do material escrito ao professor supervisor. - Revisão final do texto. - Publicação dos textos produzidos nos meses de setembro e outubro (essa será feita em versão resumida e comparativa, em blog de literatura, vinculado à UNIANDRADE). - Definição da data da sessão pública para apresentação dos resultados da pesquisa. - Preparação do material a ser usado na apresentação. - Organização e impressão do relatório final.
Dezembro/2018	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação dos resultados da pesquisa, em sessão pública. - Entrega do relatório final, em versão impressa e encadernada.

9. RESULTADOS ESPERADOS

A partir da predominância da intermedialidade na arte contemporânea, espera-se demonstrar a consolidação, neste início do século XXI, das quatro características escolhidas como eixos desta pesquisa: multiplicidade, horror, (in)verossimilhança e ênfase tecnológica. Além disso, as análises dos materiais selecionados neste projeto buscam estabelecer comparações entre os formatos novos e antigos das mídias contempladas no estudo proposto: literária, televisiva e cinematográfica. A partir desse paralelo, será possível exemplificar as principais mudanças que caracterizam os perfis da sociedade e da arte, no contexto atual.

10. REFERÊNCIAS

- ABRAMS, J. J.; DORST, D. S. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016.
- ANTUNES, A. **Carnaval**. Disponível em:
<http://arnaldoantunes.blogspot.com.br/2010_07_01_archive.html>. Acesso em: 22 abr. 2015a.
- _____. **O interno exterior**. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=CfyDoL5MY_s>. Acesso em: 21 abr. 2015b.
- _____. **Sou volúvel**. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=N4CFyktqZEs>>. Acesso em: 30 set. 2016.
- ARATA, L. O. **Reflections about interactivity**. Disponível em:
<<http://web.mit.edu/comm-forum/papers/arata.html>>. Acesso em: 27 jun. 2011.
- ARBEX, M. (Org.). **Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2006.
- ASSIS, M. de. **Memórias póstumas de Brás Cubas**. Obras completas de Machado de Assis Vol. 15. São Paulo: W. M. Jackson Inc., 1970.
- AUMONT, J. et al. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 2002.
- _____. **A imagem**. São Paulo: Papirus, 2004.
- BAKHTIN, M. **Questões de literatura e de estética**. São Paulo: Unesp/Hucitec, 1998.
- BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- _____. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- _____. **Vida para consumo**. A transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge MA: MIT Press, 2000.
- BUCK-MORSS, S. **A tela do cinema como prótese de percepção**. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2009.
- CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- CAMPOS, H.; CAMPOS, A. de; PIGNATARI, D. **Teoria da poesia concreta**. São Paulo: Ateliê, 2014.
- CANDIDO, A. **Literatura e sociedade**. São Paulo: Nacional, 2014.
- _____. **A literatura e a formação do homem**. Disponível em:
<<http://revistas.iel.unicamp.br/index.php/remate/article/view/3560/3007>>. Acesso em: 19 mai. 2017.
- CARDOSO, P.; NERY, A. **Diálogos com a Literatura Portuguesa**. Disponível em:
<dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/0172188997037738>. Acesso em: 11 jun. 2017.
- CAVALLARO, D. **Gothic vision**. Three centuries of horror, terror and fear. London: Continuum, 2002.
- CESERANI, R. **O fantástico**. Curitiba: UFPR/EDUAL, 2004.

- CLÜVER, C. Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos. **Literatura e sociedade**: revista de teoria literária e literatura comparada. São Paulo, n. 2, 1997, p. 37-55.
- COELHO, N. N. **Literatura**: um olhar aberto para o mundo. Disponível em: <<http://www.collconsultoria.com/artigo7.htm>>. Acesso em: 2 jun. 2007.
- CRUZ, D. T. **O pop**: literatura, mídia e outras artes. Salvador: Quarteto, 2003.
- DINIZ, T. F. N. **Literatura e cinema**: Tradução, hipertextualidade, reciclagem. [s/l]: FALÉ, 2005.
- ECO, U. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- _____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: WMF Martins, 2010.
- ELA. Direção de Spike Jonze. EUA: Annapurna Pictures; Sony Pictures, 2013. 1 DVD (126 min); son.
- GENETTE, G. **Palimpsestos**. A literatura de segunda mão. Belo Horizonte: UFMG, 2005.
- GIANNETTI, C. (Ed.). **Ars telemática**. Telecomunicação, internet e ciberespaço. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.
- GLOBO. **Emmy internacional 2016**: relembre quem já ganhou o prêmio pela TV Globo. Disponível em: <<http://gshow.globo.com/tv/noticia/2016/11/emmy-internacional-2016-relembre-quem-ja-ganhou-o-premio-pela-tv-globo.html>>. Acesso em: 2 jun. 2017.
- GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2000.
- GUIMARÃES, D. **Comunicação technoestética nas mídias audiovisuais**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- HALBERSTAM, J. **Skin shows**: gothic horror and the technology of monsters. Durham: Duke University Press, 1995.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP & A, 2001.
- HAUSER, A. **História social da literatura e da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- HOMENS, mulheres & filhos. Direção de Jason Reitman. EUA: Paramount Pictures e Right of Way Films; Paramount Pictures, 2014. 1 DVD (119 min); son.
- HUTCHEON, L. **A poetics of postmodernism**. Londres: Routledge, 2003.
- _____. **Uma teoria da paródia**. Ensinaamentos das formas de arte do século XX. Rio de Janeiro: Edições 70, 1985.
- IEDEMA, R. Multimodality, resemiotization: extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice. **Visual communication**, Londres, vol. 2(1), mar. 2003, p. 29-57.
- ISER, W. **O ato da leitura**. São Paulo: 34, 1996.
- JACKSON, R. **Fantasy**: the literature of subversion. London: Methuen, 1981.
- KOTHE, F. R. **Literatura e sistemas intersemióticos**. São Paulo: Cortez, 1981.
- KULTGEN, C. **Homens, mulheres & filhos**. Rio de Janeiro: Record, 2014.

- LEVERETTE, M. et al. **Zombie culture: autopsies of the living dead**. Plymouth: Scarecrow Press, 2008.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.
- LIMA, L. C. (Org.). **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2003.
- MANGUEL, A. **Lendo imagens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MELO, J. M. de. **As telenovelas da Globo: produção e exportação**. São Paulo: Summus, 1988.
- MENEZES, P. **Poética e visualidade**. Uma trajetória da poesia brasileira contemporânea. São Paulo: UNICAMP, 1991.
- _____. (Org.). **Mídia, arte, cotidiano na globalização**. São Paulo: Experimento, 1997.
- _____; AZEVEDO, W. **Interpoesia: poesia hipermídia interativa**. São Paulo: Mackenzie/PUC-SP; FAPESP, 1998. (CD-ROM).
- METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- MEU pedacinho de chão. Texto de Benedito Ruy Barbosa. Direção de Luiz Fernando Carvalho. BRA: Rede Globo, 2014. Telenovela (96 capítulos); son.
- MILLER, F. **The big fat kill**. Sin city. Vol. 3. Oregon: Dark Horse Books, 2005a.
- _____. **That yellow bastard**. Sin city. Vol. 4. Oregon: Dark Horse Books, 2005b.
- _____. **Booze, broads & bullets**. Sin city. Vol. 6. Oregon: Dark Horse Books, 2005c.
- MOREMAN, C.; RUSHTON, C. (Eds.). **Zombies are us: essays on the humanity of the Walking Dead**. Jefferson: McFarland & Company, 2011.
- MOTTER, M. L. **Telenovela: arte do cotidiano**. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comeduc/article/view/36828>>. Acesso em: 30 mai. 2017.
- MUKAROVSKY, J. **Escritos sobre estética e semiótica da arte**. Lisboa: Estampa, 1981.
- NOYS, B.; MURPHY, T. S. Old and new weird. **Genre: forms of discourse and culture**, v. 49, n.2, 2016, p. 117-134.
- PELLEGRINI, T. et al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Senac São Paulo/ Instituto Itaú Cultural, 2003.
- PLAZA, J. **Ideografia em videotexto**. São Paulo: Hucitec, 1986.
- _____. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- _____; TAVARES, M. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.
- PUNTER, D. **The literature of terror: a history of gothic fictions from 1765 to the present day**. London: Longman, 1980.
- RAJEWSKY, I. O. Intermediality, intertextuality and remediation: a literary perspective on intermediality. **Intermédiatés/Intermedialities**, Montreal, n. 6, 2005, p. 43-64.

_____. A fronteira em discussão: o *status* problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, T. F. N. **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Vol. 2. Belo Horizonte: RONA, 2012, p. 51-73.

REGIS, F. **Nós, ciborgues**: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina. Curitiba: Champagnat, 2012.

RISÉRIO, A. **Ensaio sobre o texto poético em contexto digital**. Salvador: Fundação Casa de Jorge Amado, 1998.

ROSSI, A. D. **Manifestações e configurações do gótico nas literaturas inglesa e norte-americana**: um panorama. Disponível em: <<http://www.slmb.ueg.br/iconeletras>>. Acesso em: 05 set. 2014.

RUBIN, A. A. C. et al. (Orgs.). **Produção e recepção dos sentidos midiáticos**. Petrópolis: Vozes, 1998.

SAMOYAULT, T. **A intertextualidade**. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SANTAELLA, L. **A poesia concreta como precursora da ciberpoesia**. Disponível em: <<http://issuu.com/mimacarfer/docs/outubro>>. Acesso em: 28 abr. 2015.

_____. **Cultura e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____; BARROS, A. **Mídias e artes**. Os desafios da arte no início do século XXI. São Paulo: Unimarco, 2002.

_____. Novos desafios da comunicação. **Lumina**, Facom/UFJF, v. 4, n. 1, jan./jun. 2001, p. 1-10.

_____; NÖTH, W. **Imagem**. Cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2009.

SCONCE, J. Trashing the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. **Screen**, v. 36, 1995, p. 371-393.

SIN city. Direção de Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino. EUA: Elizabeth Avellan, Frank Miller e Robert Rodriguez; Dimension Films, Miramax Films e Buena Vista International, 2005. 1 DVD (126 min); son.

SOURIAU, E. **A correspondência das artes**. Elementos de estética comparada. São Paulo: Cultrix; USP, 1983.

STAM, R. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do desterro**, Florianópolis, n. 51, jul./dez. 2006, p. 19-53.

STANGOS, N. (Org.). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

TELLES, L. **Teledramaturgia ganha caráter científico com trabalho do Núcleo de Telenovelas**. Disponível em: <<http://www.usp.br/agen/repgs/2004/pags/007.htm>>. Acesso em: 30 mai. 2017.

THOMPSON, J. B. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.

TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

VADE retro. Texto de Fernanda Young e Alexandre Machado. Direção de André Felipe Binder, Rodrigo Meirelles e Mauro Mendonça Filho. BRA: Rede Globo, 2017. Minissérie (12 capítulos); son.

VANDERMEER, J.; VANDERMEER, A. **The new weird**. São Francisco: Tachyon Publications, 2008.

VIEIRA, P. **Memórias desmortas de Brás Cubas**. São Paulo: Tarja, 2010.

Curitiba, 6 de outubro de 2017.

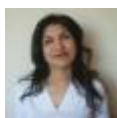
A handwritten signature in black ink on a light gray rectangular background. The signature is written in a cursive, flowing style and reads 'Verônica Daniel Kobs'.

Verônica Daniel Kobs

Anexo B – Publicação sobre o livro S.**A LITERATURA MÚLTIPLA E ANALÓGICA DE S.¹**

5 DE ABRIL DE 2018

ARTIGO CIENTÍFICO **ARTIGO, J. J. ABRAMS E DOUG DORST, O NAVIO DE TESEU, PÓS-DOCTORADO, S.**

Verônica Daniel Kobs²**VERÔNICA DANIEL KOBBS**

Professora do Mestrado em Teoria Literária da UNIANDRADE. Professora do Curso de Graduação de Letras da FAE. Doutora em Estudos Literários pela UFPR. E-mail: veronica.kobs@fae.edu

Neste artigo, analisaremos o livro S., de J. J. Abrams e Doug Dorst. Em plena era digital, essa obra literária mantém a preocupação com a relação intersemiótica e com a multimodalidade, mas privilegiando a mídia impressa. Com base nessa particularidade e sob a perspectiva do texto múltiplo, objetiva-se apresentar e discutir os recursos textuais usados pelos autores para consolidar a pluralidade e a complementaridade em S. Dessa forma, no processo criativo da obra, serão destacados os seguintes componentes: metalinguagem, paratexto, dialogismo, intertextualidade, interartes e intermedialidade, os quais interferem de modo decisivo, não apenas [...].

Notas

¹Artigo vinculado ao projeto de Pós-Doutorado em Estudos Literários, atualmente em desenvolvimento na UFPR, sob a supervisão da Profa. Dra. Patrícia da Silva Cardoso.

² Professora do Mestrado em Teoria Literária da UNIANDRADE. Professora do Curso de Graduação de Letras da FAE. Pós-Doutoranda em Estudos Literários na UFPR. E-mail: veronica.kobs@fae.edu

Anexo C – Publicação sobre o livro e o filme *Homens, mulheres & filhos*



RECORTÉ LÍRICO

LINGUAGENS E FORMAS DA CULTURA MULTITELAR EM “HOMENS, MULHERES & FILHOS”¹

17 DE MAIO DE 2018

 RESENHA  FILME, HOMENS MULHERES &
FILHOS, LIVRO, RESENHA



VERÔNICA DANIEL KOB

Professora do Mestrado em Teoria Literária da UNIANDRADE. Professora do Curso de Graduação de Letras da FAE. Doutora em Estudos Literários pela UFPR. E-mail: veronica.kobs@fae.edu

Este trabalho propõe a análise do livro *Homens, mulheres & filhos*, de Chad Kultgen, e do filme homônimo, dirigido por Jason Reitman. Tomando como base o predomínio da tecnologia na sociedade do século XXI, objetiva-se discutir os elementos da história que demonstram de que forma as novas mídias reconfiguraram o comportamento individual, as relações interpessoais e o aspecto formal da literatura e do cinema. No primeiro aspecto, serão enfatizados o afastamento físico entre as pessoas, a superficialidade das

¹ Artigo vinculado ao projeto de Pós-Doutorado em Estudos Literários, atualmente em desenvolvimento na UFPR, sob a supervisão da Profa. Dra. Patrícia da Silva Cardoso.

Anexo D – Publicação do texto comparativo sobre as obras *S.* e *Homens, mulheres & filhos*



TEORIA LITERÁRIA - UNIANDRADE: Diálogos sobre literatura e teoria literária: este é o nosso intuito. Aqui divulgaremos eventos e notícias sobre o curso de Mestrado em Teoria Literária - Uniandrade. Fique atento e participe!

quinta-feira, 19 de abril de 2018

NOVAS FORMAS DO TEXTO MÚLTIPLO E INTERMIDIÁTICO

Prof.^a Dra. Verônica Daniel Kobs*

O primeiro texto a ser analisado é o livro *S.*, de J. J. Abrams e Doug Dorst. Considerando apenas capas e contracapas, a duplicidade se faz complexa para o leitor: a caixa de *S.* traz um selo, que serve de lacre e que, quando rompido, dá acesso ao volume de Straka. Esse jogo entre ficção e realidade (na qual Straka é autor, mas ao mesmo tempo personagem) é próprio da metalinguagem e também será, nesta análise, um elemento-chave para o jogo estabelecido com o leitor e para a multiplicidade, temas que serão discutidos posteriormente.



Figura 1: Livro *S.*, de J. J. Abrams e Doug Dorst: a caixa preta contém o exemplar de *O navio de Teseu*, de V. M. Straka (ABRAMS; DORST, 2013).

Anexo E – Comprovantes da palestra ministrada aos alunos do Curso da Graduação de Letras da FAE

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "lyceumonline.fae.edu/dae/donline/def_falta.asp". The page content includes a calendar for April 2018, with the date "16 abr de 2018" selected. Below the calendar, there is a form titled "Novo item" (New item) with the following fields:

- Assunto:** 14. Internetês.
- Comentário:** Devolutiva da prova. Internetês: aula/palestra ministrada pela docente da disciplina, Profa. Verônica Daniel Kobs. Título: "A influência da tecnologia na língua portuguesa e na arte contemporânea".

At the bottom of the form are two buttons: "Cancelar" (Cancel) and "Salvar" (Save).

The bottom of the screenshot shows a Windows taskbar with various application icons (Internet Explorer, File Explorer, VLC, Word, Paint, etc.) and a system tray displaying the time "13:44" and the date "04/05/2018".

FAE
CENTRO UNIVERSITÁRIO

ÁREA EXCLUSIVA

[Retornar a Lista de Disciplinas](#)
[Notificar erros ou dúvidas](#)




GR02171 - LÍNGUA PORTUGUESA I Sala: 513

[Visualizar Plano de Ensino](#)

Definição do Cronograma de Atividades

 20 Atividades N1 (Seminários, Apresentações de Trabalhos, etc) 
 22 Revisão 

7ª Aula - Segunda Feira 02/04/2018 19:00 às 22:30

 3. O português europeu (do século XIV aos nossos dias); 
 4. O português do Brasil; 
 5. O português na África e na Ásia; 

8ª Aula - Segunda Feira 09/04/2018 19:00 às 22:30

15 Avaliação N1 

9ª Aula - Segunda Feira 16/04/2018 19:00 às 22:30

14. Internetês; 23 Devolutiva de Prova 

Itens do Conteúdo Programático

Arraste os itens para a lista da esquerda

1. Do latim aos primeiros textos em galego-português (século XIII); (1)

2. O galego-português (de 1200 a aproximadamente 1350); (1)

3. O português europeu (do século XIV aos nossos dias); (1)

4. O português do Brasil; (1)

5. O português na África e na Ásia; (1)

6. Conceitos de gramática; (2)

7. As diferentes gramáticas; (1)

8. Por que e como ensinar gramática; (2)

**Anexo F – Comprovante de participação na mesa-redonda sobre
Literatura, Tecnologia e Sociedade e Publicação do respectivo
resumo — Caderno de Resumos do II Encontro Internacional da
União, p. 54**



REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO
COORDENAÇÃO DO MESTRADO EM TEORIA LITERÁRIA

CERTIFICADO

A Pró-Reitora de Pós-graduação, Pesquisa e Extensão e a Coordenadora do curso de Mestrado em Teoria Literária, no uso de suas atribuições, certificam que **VERÔNICA DANIEL KOB**s apresentou a comunicação intitulada “Literatura intermediária/tela múltipla”, no X SEMINÁRIO DE PESQUISA II ENCONTRO INTERNACIONAL, no dia 26 de setembro de 2018, às 14h30.



Curitiba, 26 de setembro de 2018.



Profª Drª Brumilda Tempel Reichmann
Coordenação do Curso de Mestrado em Teoria Literária



Profª Mari Elen Campos de Andrade
Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão

	CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE SETOR DE REGISTRO GERAL
Processo nº 26/2018	
O Centro Universitário Campos de Andrade registra o presente certificado de acordo com o processo nº 26/2018.	
Curitiba, 26 de setembro de 2018.	
	
Profª Iry Salete Chudzickiewicz Diretora do Setor de Registro Geral	
Por delegação do Reitor do Centro Universitário Campos de Andrade,	

LITERATURA INTERMIDIÁTICA/TELA MÚLTIPLA

Prof.^a Dr.^a Verônica Daniel Kobs (UNIANDRADE/FAE)

Este trabalho propõe a análise do livro *Homens, mulheres & filhos* (2011), de Chad Kultgen, e do filme homônimo (EUA, 2014), dirigido por Jason Reitman. Partindo do predomínio da tecnologia no século XXI, objetiva-se verificar a função das novas mídias na reconfiguração do comportamento individual, das relações interpessoais e do aspecto formal das artes, sobretudo na literatura e no cinema, considerando os produtos culturais em análise. Em conformidade com o aspecto social da arte, o livro e o filme refletem as mudanças que caracterizam nossa época. Sendo assim, com base nos pressupostos de Italo Calvino, Zygmunt Bauman e Renato Cordeiro Gomes, este estudo avalia, no livro e no filme, a influência da multiplicidade e das diversas mídias que integram o cotidiano da sociedade contemporânea. Nessa comparação, são enfatizados os processos de fragmentação narrativa e constituição de cena.

Anexo G – Publicação do texto sobre o livro *Memórias desmortas de Brás Cubas*

NEW WEIRD E NOVO GÓTICO EM MEMÓRIAS DESMORTAS DE BRÁS CUBAS¹

29 DE MAIO DE 2018

 **ARTIGO CIENTÍFICO**  **BRÁS CUBAS, MACHADO DE ASSIS, NEW WEIRD, ZOMBIE**



VERÔNICA DANIEL KOBBS

Professora do Mestrado em Teoria Literária da UNIANDRADE. Professora do Curso de Graduação de Letras da FAE. Doutora em Estudos Literários pela UFPR. E-mail: veronica.kobs@fae.edu

Neste trabalho, serão apresentadas as retomadas das estéticas gótica e *weird*^[i], de modo a ressaltar as coincidências e as diferenças entre o passado e o presente. Nas duas vertentes atualizadas, o fantástico e o horror têm importância fundamental e, a partir do romance *Memórias desmortas de Brás Cubas*, de Pedro Vieira, isso será associado ao protagonista zumbi. O morto-vivo é elemento bastante profícuo para a análise, pois representa, simultaneamente, características marcantes de nossa época: ansiedade, reconfiguração nas relações de alteridade, na violência e no consumo. Além disso, o zumbi é responsável por dois aspectos que norteiam a obra de Vieira e que, por isso, serão desenvolvidos aqui: o estranhamento inerente ao fantástico; e a presença do cinema na mídia literária^[ii].

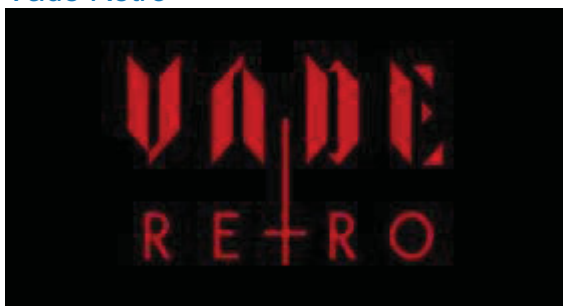
O *new weird* privilegia a criação de um universo que pode combinar elementos da fantasia e da ficção científica (VANDERMEER; VANDERMEER, 2008, p. 16). Nesse aspecto, é essencial que as coisas estranhas à realidade passem a ser frequentes e, finalmente, sejam aceitas, fundando uma nova ordem. Esse mundo paralelo, suprarreal e pleno de possibilidades permite a inversão e até mesmo a subversão, remetendo-nos à paródia e ao exagero^[iii]. Noël Carroll estabelece o caráter subversivo das obras góticas: “They are un-natural relative to a culture’s conceptual scheme of nature. They do not fit the scheme; they

Anexo H – Publicação do texto sobre a minissérie *Vade retro*

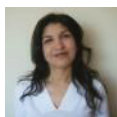
Dualidade do novo gótico e pluralidade cross-media na minissérie *Vade Retro*

28 de junho de 2018

 Artigo Científico  cross-media, Globo, Gótico, minissérie, Novo Gótico, *Vade Retro*



DUALIDADE DO NOVO GÓTICO E PLURALIDADE *CROSS-MEDIA* NA MINISSÉRIE *VADE RETRO*^[i]



Verônica Daniel Kobs

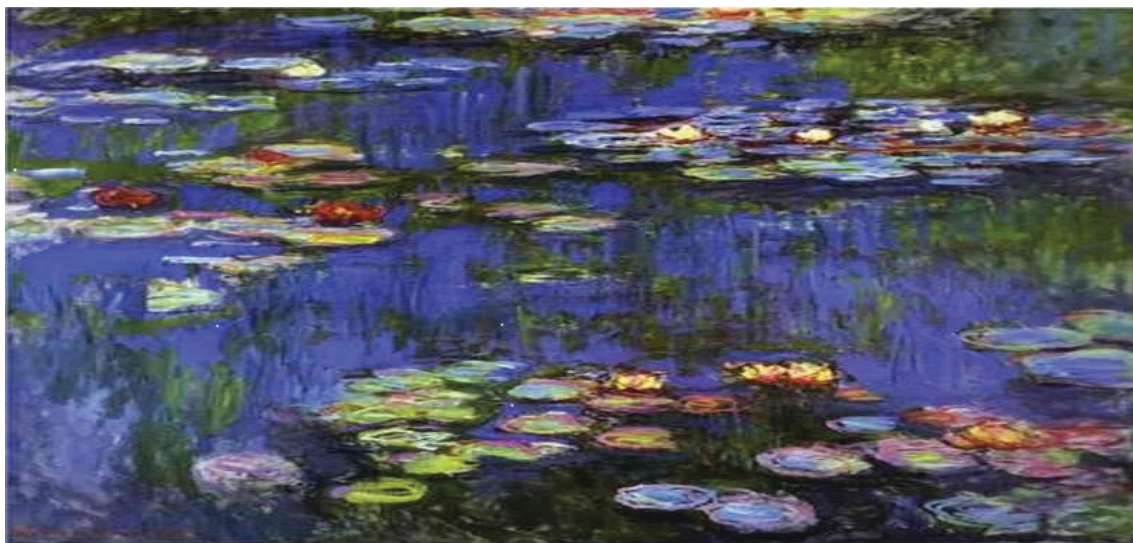
Professora do Mestrado em Teoria Literária da UNIANDRADE. Professora do Curso de Graduação de Letras da FAE. Doutora em Estudos Literários pela UFPR. E-mail: veronica.kobs@fae.edu

Verônica Daniel Kobs^[ii]

Esta análise objetiva discutir o novo gótico^[iii] na minissérie *Vade retro*, exibida na Rede Globo, em 11 capítulos, no período de 20 de abril a 29 de junho de 2017^[iv]. Com base nos conceitos de: alusão e citação, de Gérard Genette; intertextualidade, de Julia Kristeva; intermedialidade, de Irina Rajewsky; e carnavalização, de Mikhail Bakhtin, o presente trabalho pretende demonstrar que o fenômeno *cross-media*^[v] contribuiu para a revitalização do formato tradicional das minisséries. Além disso, o uso da carnavalização e as inúmeras referências a textos clássicos, populares e de obras emblemáticas do gênero de terror serão apresentados como eficazes recursos para o delineamento da estética gótica, para a abrangência do público (considerando a natureza televisiva da obra) e para a globalização que caracteriza a sociedade atual.

Com texto de Fernanda Young e Alexandre Machado e direção geral de Mauro Mendonça Filho, *Vade retro*^[vi] mistura o fantástico com a estética gótica^[vii], por privilegiar o “dualismo” do “bem contra o mal” (JACKSON, 1981, p. 49). A

Anexo I – Publicação do texto comparativo sobre a minissérie *Vade retro* e o romance *Memórias desmortas de Brás Cubas*



TEORIA LITERÁRIA - UNIANDRADE: Diálogos sobre literatura e teoria literária: este é o nosso intuito. Aqui divulgaremos eventos e notícias sobre o curso de Mestrado em Teoria Literária - Uniandrade. Fique atento e participe!

segunda-feira, 25 de junho de 2018

O NOVO GÓTICO NA LITERATURA E NA TV

Profa. Dra. Verônica Daniel Kobs*

Seguindo uma tendência que se fez comum, na literatura, no fim dos anos 1990 e no início do século XXI, Pedro Vieira, em *Memórias desmortas de Brás Cubas*, revisita um clássico machadiano, recriando-o parodisticamente. Na versão contemporânea, a história de Brás Cubas constitui o eixo narrativo, mas personagens de outros textos de Machado de Assis interferem no enredo, ao cruzarem o caminho de Brás, que agora é um zumbi, sedento por vingança. No texto de Vieira, assim como nas paródias em geral, “a ironia é [...] uma forma sofisticada de expressão. A paródia é igualmente um gênero sofisticado [...]. O codificador e, depois, o decodificador, têm de efetuar uma sobreposição estrutural de textos que incorpore o antigo no novo” (HUTCHEON, 1985, p. 50). Essa dualidade constitutiva da paródia alinha-se perfeitamente às oposições que caracterizam o resgate do gótico, conforme Dani Cavallaro apresenta em seu livro, na categoria “Ideological connotations” (CAVALLARO, 2002, p. 8), e também à hibridação que caracteriza a literatura *weird*: “[...] weird fiction generates its own distinctive conventions and its own generic form, but it remains an unstable construction” (NOYS; MURPHY, 2016, p. 117).

Anexo J – Publicação do texto sobre a telenovela *Meu pedacinho de chão* (2014)

24/09/2018

MEU PEDACINHO DE CHÃO (2014): A RENOVAÇÃO DA TELENVELA PELO ARTIFICIALISMO

Este site foi desenvolvido com o construtor de sites **WIX**.com. Crie seu site hoje.[Comece já](#)

Interartes: Blog de artes & mídias

[INTERARTES](#)[Artes & Mídias](#)[Contato](#)[Sobre a autora](#)

All Posts

Q

👤

[Login / Registre-se](#)Verônica Daniel Kobs  há 3 dias 19 minutos para ler

⋮

MEU PEDACINHO DE CHÃO (2014): A RENOVAÇÃO DA TELENVELA PELO ARTIFICIALISMO

Neste estudo, será analisada a telenovela *Meu pedacinho de chão* (2014), assinada por Benedito Ruy Barbosa e dirigida por Luiz Fernando Carvalho, em parceria com Carlos Araújo. Exibida na faixa das 18h e com 96 capítulos, a novela ficou no ar desde 7 de abril até 1º de agosto de 2014. Com base no conceito de verossimilhança e no formato tradicional das telenovelas brasileiras, esta reflexão pretende demonstrar as principais inovações que integram o projeto estético de *Meu pedacinho de chão*. Ao propor um mundo artificial, aproximando-se da linguagem utilizada nos desenhos animados, a obra rompe com o horizonte de expectativa do público televisivo, ao mesmo tempo em que experimenta novos recursos, os quais, por sua vez, expandem as possibilidades artísticas da telenovela.



file:///C:/Users/Veronica/Desktop/MEU%20PEDACINHO%20DE%20CH%C3%83O%20(2014)_%20A%20RENOVA%C3%87%C3%83O%20DA... 1/14

Anexo K – Publicação do texto sobre *Sin city* (2005)

24/09/2018
SIN CITY — A CIDADE DO PECADO: DA TRADUÇÃO INTRAIMAGÉTICA AO FORMATO DE GRAPHIC FILM

Este site foi desenvolvido com o construtor de sites **Wix.com**. Crie seu site hoje.
Comece já

INTERARTES:
BLOG DE ARTES
& MÍDIAS



[INTERARTES](#)
[Artes & Mídias](#)
[Contato](#)
[Sobre a autora](#)

All Posts

Login / Registre-se

Verônica Daniel Kobs
há 3 dias
18 minutos para ler

SIN CITY — A CIDADE DO PECADO: DA TRADUÇÃO INTRAIMAGÉTICA AO FORMATO DE GRAPHIC FILM

Na presente análise, um breve comparativo entre a série *Sin city*, de Frank Miller, e o filme *Sin city — A cidade do pecado*, de Robert Rodriguez^[1], objetiva demonstrar como o formato da *graphic novel*^[2] e a tecnologia digital foram decisivos para uma revolução na estética cinematográfica. Segundo Roman Jakobson, a “tradução intralingual^[3] de uma palavra utiliza outra palavra, mais ou menos sinônima, ou recorre a um circunlóquio. Entretanto, via de regra, quem diz sinonímia não diz equivalência completa” (JAKOBSON, 2007, p. 63-64).



(Crédito da imagem: www.discogs.com)

Considerando que as obras de Frank Miller e de Robert Rodriguez são principalmente

<https://danielkobsveronica.wixsite.com/interartes/interartes/sin-city-a-cidade-do-pecado-da-tradu%C3%A7%C3%A3o-intraimag%C3%A9tica-ao-...> 1/12

**Anexo L – Publicação do texto comparativo sobre a telenovela
Meu pedacinho de chão (2014) e o filme *Sin city* (2005)**



TEORIA LITERÁRIA - UNIANDRADE: Diálogos sobre literatura e teoria literária: este é o nosso intuito. Aqui divulgaremos eventos e notícias sobre o curso de Mestrado em Teoria Literária - Uniandrade. Fique atento e participe!

segunda-feira, 17 de setembro de 2018

A INOVAÇÃO A PARTIR DO ARTIFICIALISMO

Profa. Dra. Verônica Daniel Kobs*

NA TV: *MEU PEDACINHO DE CHÃO* (2014)

Neste estudo, será analisada a telenovela *Meu pedacinho de chão* (2014), assinada por Benedito Ruy Barbosa e dirigida por Luiz Fernando Carvalho, em parceria com Carlos Araújo. Exibida na faixa das 18h e com 96 capítulos, a novela ficou no ar desde 7 de abril até 1º de agosto de 2014. Com base no conceito de verossimilhança e no formato tradicional das telenovelas brasileiras, esta reflexão pretende demonstrar as principais inovações que integram o projeto estético de *Meu pedacinho de chão*. Ao propor um mundo artificial, aproximando-se da linguagem utilizada nos desenhos animados, a obra rompe com o horizonte de expectativa do público televisivo, ao mesmo tempo em que experimenta novos recursos, os quais, por sua vez, expandem as possibilidades artísticas da telenovela. A produção exibida recentemente é a segunda versão da novela, que foi ao ar pela primeira vez em 1971.

No *remake*, o factual é transmutado pela fantasia e pelo artificial, elementos determinantes na obra, tendo em vista sua relação intermediária com os desenhos animados

Anexo M – Comprovante da apresentação oral sobre o novo gótico na minissérie *Vade retro* e Publicação do respectivo resumo — Caderno de Resumos do II Encontro Internacional da Uniandrade, p. 122



REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO
COORDENAÇÃO DO MESTRADO EM TEORIA LITERÁRIA



CERTIFICADO

A Pró-Reitora de Pós-graduação, Pesquisa e Extensão e a Coordenadora do curso de Mestrado em Teoria Literária, no uso de suas atribuições, certificam que **VERÔNICA DANIEL KOB**s apresentou o trabalho intitulado “DUALIDADE DE NOVO GÓTICO E PLURALIDADE CROSS-MEDIA NA MINISSÉRIE VADE RETRO”, no X SEMINÁRIO DE PESQUISA E II ENCONTRO INTERNACIONAL, no dia 26 de setembro de 2018, das 16h30 às 18h.

Curitiba, 26 de setembro de 2018.

Brunilda T. Reichmann
Profª Drª Brunilda Tempel Reichmann
Coordenação do Curso de Mestrado em Teoria Literária

Mari Elen Campos de Andrade
Profª. Mari Elen Campos de Andrade
Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão

	CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE SETOR DE REGISTRO GERAL
Processo nº 26/2018	
O Centro Universitário Campos de Andrade registra o presente certificado de acordo com o processo nº 26/2018.	
Curitiba, 26 de setembro de 2018.	
	
Profa Iny Salete Chudzikiewicz Diretora do Setor de Registro Geral Por delegação do Reitor do Centro Universitário Campos de Andrade,	

DUALIDADE DO NOVO GÓTICO E PLURALIDADE *CROSS-MEDIA* NA MINISSÉRIE *VADE RETRO*

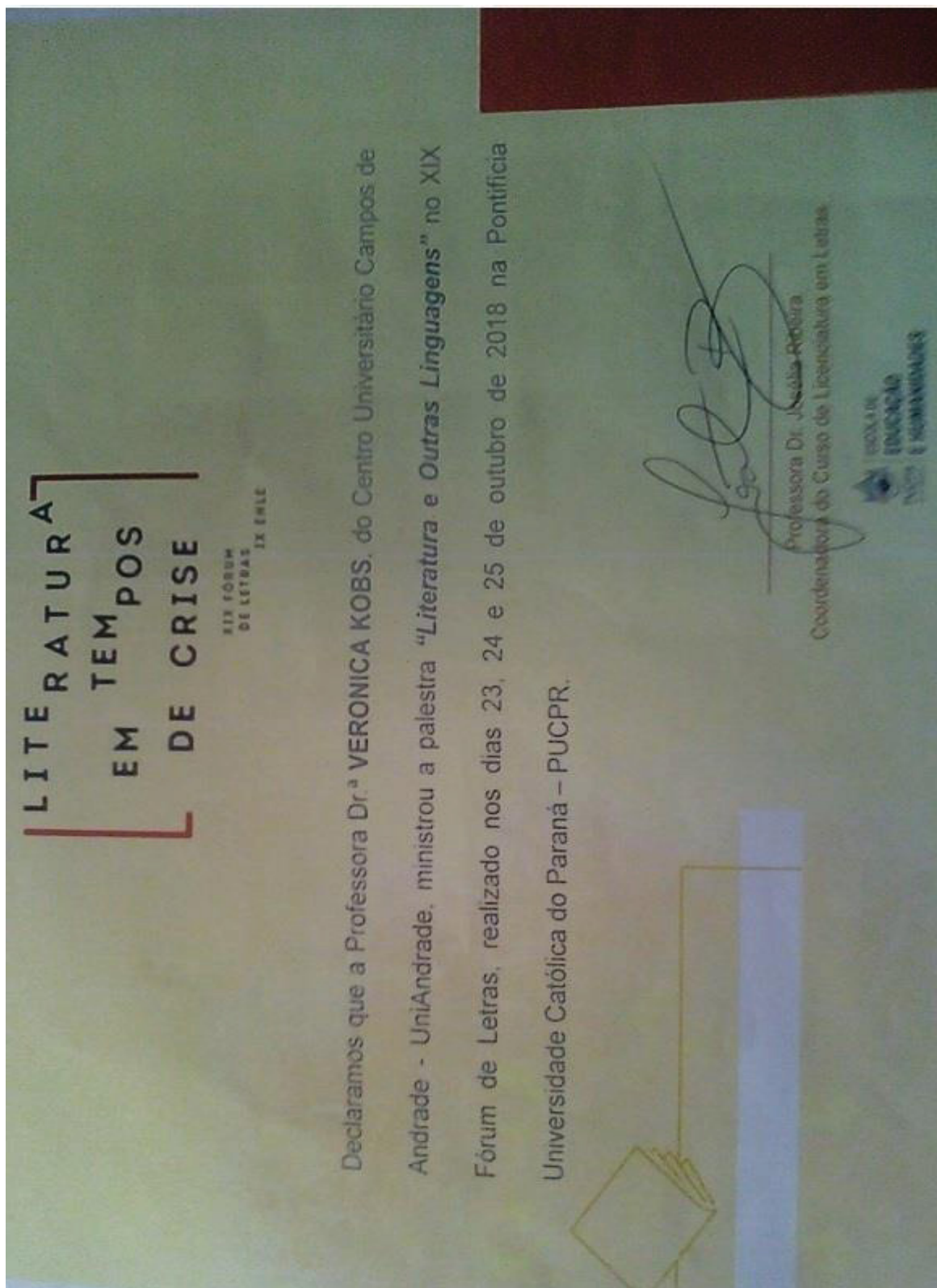
Autora: Prof.^a Dr.^a Verônica Daniel Kobs (UNIANDRADE/FAE)

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Patrícia da Silva Cardoso (UFPR)

Este trabalho objetiva discutir o novo gótico na minissérie *Vade retro* como parte do projeto de pós-doutorado intitulado *Intermedialidade e reconfiguração da arte no contexto contemporâneo*, atualmente desenvolvido na UFPR. Com texto de Fernanda Young e Alexandre Machado e direção geral de Mauro Mendonça Filho, a produção televisiva foi exibida na Rede Globo, em 11 capítulos, no período de 20 de abril a 29 de junho de 2017. Com base nos conceitos de: alusão e citação, de Gérard Genette; intertextualidade, de Julia Kristeva; e intermedialidade, de Irina Rajewsky, a análise pretende demonstrar que o fenômeno *cross-media* contribuiu para a revitalização do formato tradicional das minisséries. Nesse quesito, também serão utilizados os estudos de Arlindo Machado sobre a linguagem televisiva. Além disso, o processo intertextual, com inúmeras referências a textos clássicos, populares e de obras emblemáticas do gênero de terror, será apresentado como recurso eficaz no que diz respeito ao delineamento da estética gótica e à globalização que caracteriza a sociedade atual.

ANEXO N

Comprovante de apresentação da palestra *Literatura e outras linguagens*, ministrada em evento da PUC-PR



ANEXO O

Publicação do texto sobre o filme *Ela*, de Spike Jonze

22/10/2018

IMATERIALIDADE E REDEFINIÇÃO DA CONTRACENA NO FILME ELA

Este site foi desenvolvido com o construtor de sites **WIX**.com. Crie seu site hoje. [Comece já](#)

Interartes:
Blog de artes
& mídias



[INTERARTES](#) [Artes & Mídias](#) [Contato](#) [Sobre a autora](#)

All Posts

Verônica Daniel Kobs  Out 11 23 minutos para ler

IMATERIALIDADE E REDEFINIÇÃO DA CONTRACENA NO FILME ELA



Este trabalho [1] analisa o filme *Ela* (EUA, 2013), de Spike Jonze, que discute a predominância da tecnologia no século XXI. Um dos objetivos da pesquisa é apresentar mudanças de comportamento desencadeadas hoje, por computadores e *smartphones*, e verificar a interferência dessas alterações nas relações interpessoais com base nos

file:///C:/Users/Veronica/Desktop/IMATERIALIDADE%20E%20REDEFINI%C3%87%C3%83O%20DA%20CONTRACENA%20NO%20FILME%2... 1/14

ANEXO P


Publicação do texto sobre os videopoemas de Arnaldo Antunes

12/11/2018

O ESPAÇO-TEMPO NA LITERATURA DIGITAL DE ARNALDO ANTUNES (1)

Este site foi desenvolvido com o construtor de sites WUX.com. Crie seu site hoje! [Crie agora](#)

INTERARTES:
BLOG DE ARTES
& MÍDIAS



INTERARTES Artes & Mídias Cinema Música e cultura

All Posts

Verônica Daniel Kobri há 15 horas 20 minutos para ler

O ESPAÇO-TEMPO NA LITERATURA DIGITAL DE ARNALDO ANTUNES (1)

Atualizado: há segundos




Figura 1: Arnaldo Antunes

Imagem disponível em: <<https://www.julcysantos.com.br>>

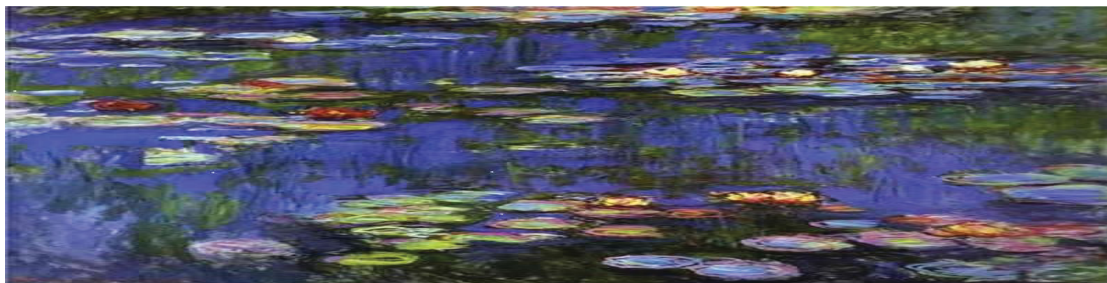
Nesta análise, objetiva-se verificar a função da tecnologia digital nos videopoemas *Carnaval* (2015), *O interno exterior* (2015) e *Sou volúvel* (2016), de Arnaldo Antunes. A escolha desses três produtos deve-se à utilização da metalinguagem em níveis distintos e à mistura da tecnologia com expressões de arte bastante populares: carnaval, música e publicidade, respectivamente. Portanto, serão abordadas questões reais à transição da literatura da página impressa para a tela do computador, processo que, por sua vez, privilegia a síntese e a hibridação, ao combinar signos verbais e imagéticos na unidade espaço-tempo. Tais pressupostos são heranças da Poesia Concreta.

<https://danielkobri.veronica.wuxsite.com/interartes/interartes/o-espaco-tempo-na-literatura-digital-de-arnaldo-antunes-1>

1/13

ANEXO Q

Publicação do texto comparativo entre o filme *Ela*, de Spike Jonze, e os videopoemas de Arnaldo Antunes



TEORIA LITERÁRIA - UNIANDRADE: Diálogos sobre literatura e teoria literária: este é o nosso intuito. Aqui divulgaremos eventos e notícias sobre o curso de Mestrado em Teoria Literária - Uniandrade. Fique atento e participe!

quinta-feira, 1 de novembro de 2018

TECNOLOGIA DIGITAL E INOVAÇÃO ESTÉTICA NO CINEMA E NA LITERATURA

Profa. Dra. Verônica Daniel Kobs*

Filme *Ela*, de Spike Jonze

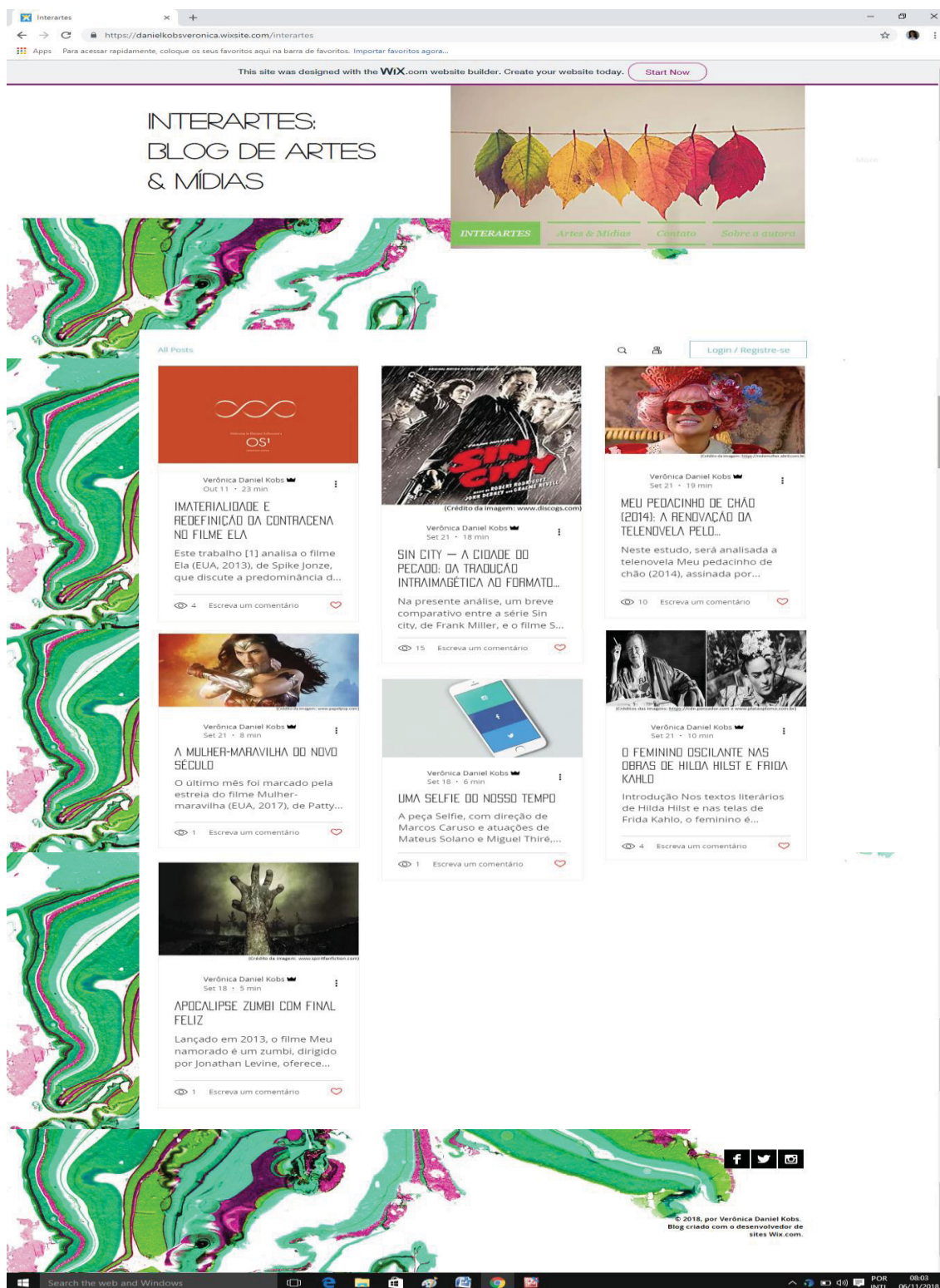
Ela conta a história de Theodore, que, recém-separado, resolve aderir à tecnologia para fugir da solidão. Ele compra um sistema operacional (“OS1”), que, no computador, ganha uma voz feminina e o nome de Samantha. A partir de então, Theodore consegue preencher a falta de uma mulher em sua vida. Samantha pode ver, falar e ouvir, afinal o OS1 “não é só um sistema operacional; é uma consciência” (ELA, 2013). Portanto, no filme, Samantha é uma personagem incorpórea, mas que tem papel fundamental no enredo. O fato de Theodore se relacionar com um sistema operacional modifica as noções de personagem e representação. Na maioria das cenas de *Ela*, Theodore é visto sozinho.

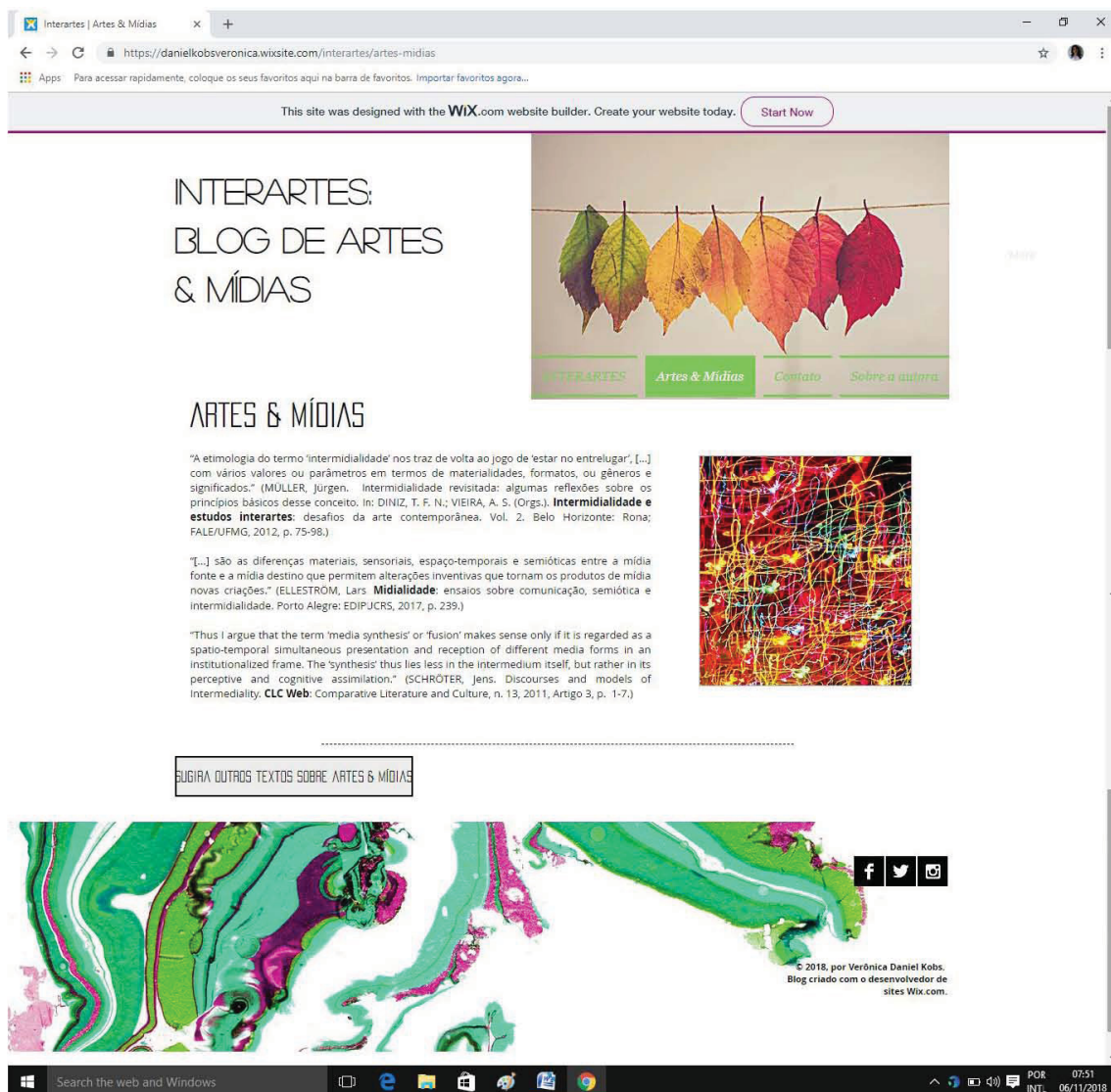


Figura 1: Cenas que mostram Theodore sozinho, interagindo apenas com a voz de Samantha, por meio do *smartphone*. Imagens disponíveis em: <www.adorocinema.com.br> e <<http://daskaminzimmer.blogspot.com>>

ANEXO R

Conteúdo publicado no blog Interartes, criado pela autora desta pesquisa, em setembro de 2018





Interartes | Sobre a autora


← → ↻ 🔒 https://danielkobseveronica.wixsite.com/interartes/sobre-a-autora ☆ 👤 ⋮

Apps Para acessar rapidamente, coloque os seus favoritos aqui na barra de favoritos. Importar favoritos agora...

This site was designed with the **WIX**.com website builder. Create your website today. [Start Now](#)


INTERARTES: BLOG DE ARTES & MÍDIAS

SOBRE A AUTORA



[INTERARTES](#) [Artes & Mídias](#) [Contato](#) [Sobre a autora](#)

Verônica Daniel Kobs


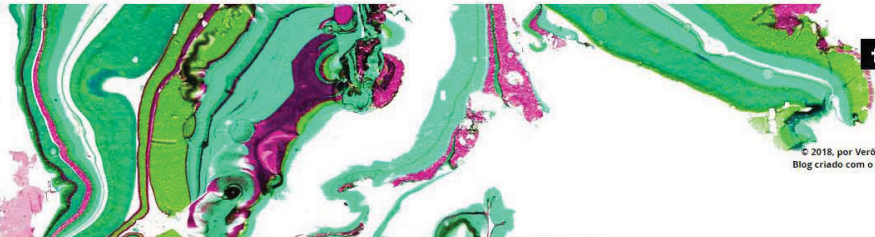


Pós-Doutoranda em Estudos Literários, na Universidade Federal do Paraná. Doutora em Letras pela Universidade Federal do Paraná (2009). Mestre em Letras pela Universidade Federal do Paraná (2000). Licenciada em Letras Português-Latim pela Universidade Federal do Paraná (1997). Professora do Curso de Mestrado em Teoria Literária da Unioandrade. Professora no Curso de Graduação de Letras da PAE. Editora da revista científica Scripta Alumni (Unioandrade-PR). Parecerista da Revista do Instituto Histórico e Geográfico do Rio Grande do Sul. Pesquisadora credenciada junto ao CNPq e atuante em Grupos de Pesquisa da Unioandrade e da UFPR. Autora de livros didáticos de Língua Portuguesa e de diversos artigos sobre Literatura e Estudos Interartes. Atualmente, desenvolve trabalhos sobre Literatura, Intermedialidade e Estudos Culturais, com os temas: relações entre palavra e imagem; e questões de identidade/alteridade na sociedade contemporânea.

Outras plataformas de acesso à produção científica de Verônica Daniel Kobs:

- Lattes: <http://lattes.cnpq.br/546925126623982>
- Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-0108-160X>
- Redalyc: redalyc.org/autor.oa?id=8540
- Researcher ID: researcherid.com/rid/M-2042-2018
- Google Acadêmico: scholar.google.com.br/citations?user=awnv16cAAA&hl=pt-BR (Índice H: 3).

Endereço eletrônico:
<danielkobs.veronica@gmail.com>

© 2018, por Verônica Daniel Kobs.
Blog criado com o desenvolvedor de sites Wix.com.

f t i

Search the web and Windows

07:59 06/11/2018

ANEXO S

Convite oficial para a sessão pública de encerramento do Pós-Doutorado,
realizada na UFPR, em 13 de novembro de 2018



 Programa de
Pós-Graduação
em Letras



CONFERÊNCIA

**Intermedialidade e reconfiguração da arte
no contexto contemporâneo**

Profa. Dra. Verônica Daniel Kobs
Relatório de estágio pós-doutoral

Supervisora: Profa. Dra. Patrícia da Silva Cardoso

Data: 13/11/2018
Horário: 14h30
Local: sala 1013 - 10º andar - Edifício D. Pedro I

ANEXO T

**Candidatura ao Pós-Doutorado — Documento enviado à Coordenação da
Pós-Graduação em Letras da UFPR, em outubro de 2017**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

Exmo(a). Sr(a). Coordenador(a) do Curso de Pós-Graduação em Letras
e FRPPG- Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação da UFPR

Eu, Verônica Daniel Kels, CPF 019.070.979-02 abaixo
assinado, venho requerer a Vossa Senhoria:

Abertura e encaminhamento de processo, para análise e aprovação
de minha candidatura ao Pós-Doutorado no Programa
de Pós-Graduação em Letras da UFPR, no ano de 2018,
no grupo de pesquisa Diálogos com a Literatura Portuguesa,
conforme indicado pela professora supervisora, Dra.
Patrícia da Silva Cardoso. Todos os documentos solici-
tados na Resolução 80/04 do CEPE - UFPR acompanham
este requerimento.

Justificativa:

As razões de minha candidatura ao Pós-Doutorado
são: a) desde 2009, quando concluí o Doutorado, atuo como
pesquisadora e, com base em meus estudos, foi possível definir
o tema e o corpus do meu projeto; b) submeti projeto e cronograma
à análise da Prof. Dra. Patrícia Cardoso e ambos foram
considerados viáveis pela docente/supervisora; e c) desejo
aprofundar meus estudos e minhas pesquisas. Atualmente,
ministro aulas em um Programa de Mestrado em
Teoria Literária e o curso pretende, em breve, abrir
vagas também para Doutorado. Portanto, reali-
zar o Pós-Doutorado visa ao aprimoramento pessoal,
científico-acadêmico e profissional.

Nestes termos, pede deferimento.

Curitiba, 6 / 10 / 2017

Fone de Contato: (41) 3268-4047
E-mail: ANFIB@BOL.COM.BR
(aluno regular) Matrícula: _____
(aluno regular) Orientador: _____

Verônica Daniel Kels
assinatura

ANEXO U**Comunicado oficial de aprovação — E-mail recebido
em dezembro de 2017**

Documentos pós-doc

De: ppgglet@gmail.com

Enviada: Quinta-feira, 21 de Dezembro de 2017 07:59

Para: anfib@bol.com.br

Assunto: Documentos pós-doc

Bom dia Verônica,
informo que seu projeto de pós-doutorado foi aprovado. Para dar andamento ao processo, precisarei de alguns documentos escaneados: RG, CPF e algum comprovante de residência.

Att.

Coordenação do Programa de Pós-graduação em Letras da UFPR

Rua Gal. Carneiro, 460, 10º andar, sala 1018/1019

CEP: 80060-150

Email: ppgglet@gmail.com

Página eletrônica: www.pglettras.ufpr.br

Fone/fax: 41-3360-5102

